OUR OPINIONS!

平成7年8月31日発行第2巻第3号通巻第5号

年刊

ゲーム批評 '95



限定永久保存版

1995 Vol.1-4

総集編

'94.ゲーム批評 Vol.1
表紙イラストレーション



YOSHITAKA AMANO

PROFILE

◆天野喜孝　１９５２年静岡市に生まれる。竜の子プロダクション在籍中にイラスト界へデビュー。ファンタジーアートの第一人者となり、スクウェア「ファイナルファンタジー」シリーズのイメージイラストを手がける。現在、天プロダクションを主催。その幻想的な色彩あふれる感覚は他者の追随を許さない。
●代表作「花天」：講談社刊 4800円「ＤＡＷＮ ファイナルファンタジーの世界」：ＮＴＴ出版刊 4300円「ＪＡＰＡＮ」：ＮＴＴ出版刊 3000円 その他画集・書籍カバーイラスト等多数。



KATSUYA TERADA

PROFILE

◆寺田克也　１９６３年岡山県に生まれる。イラストレーター。'83 年よりフリーで活躍。
ＳＦＣソフト『魔天伝説』(タカラ) のキャラクターデザイン担当。また今年公開の映画『学校の恐い話』 ではモンスターデザインを手がけている。
●代表作として、映画『ゼイラム』Ⅰ,Ⅱ のコスチュームデザイン他。

'95.ゲーム批評 Vol.3
表紙イラストレーション



KEITA AMEMIYA

PROFILE

◆雨宮慶太　１９５９年生まれ。映像作家。ＣＭ制作会社を経て（有）クラウドを設立。'８８年「未来忍者」で監督デビュー。特撮ファンの注目を浴び、'９１年「ゼイラム」で興行面でも成功をおさめ特撮界における不動の地位を築いた。イラストレーター、ゲームデザイナーとしても幅広く活躍中。



MUTSUMI INOMATA

PROFILE

◆いのまたむつみ　1960年東京都に生まれる。アニメーターを経てイラストレーターとしてトップの地位を築く。現在はゲームのキャラクターデザイン、雑誌の表紙イラストなど多数手掛けている。
●代表作は「いのまたむつみ画集 宇宙皇子II」（角川書店刊）「ＤＲＡＧＯＮ ＱＵＥＳＴ画集」（エニックス刊）「風の大陸画集」（富士見書房刊）など。最新刊として「ＥＣＣＥＬＬＥＮＴＥ」（富士見書房刊）が発売中。

CONTENTS

年刊 ゲーム批評
限定永久保存版

1995 Vol.1-4
総集編

※本書は平成6年9月発行の「季刊ゲーム批評 Vol.1」から平成7年7月発行の「Vol.4」までの中から記事を抜粋・加筆・修正したものです。

Illustration / Yoshitaka Amano
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co,ltd.



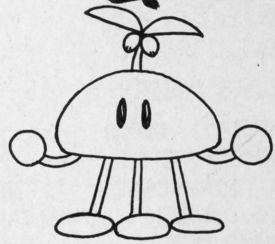
ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

⑤

1周年

おめでとうございますムー



林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

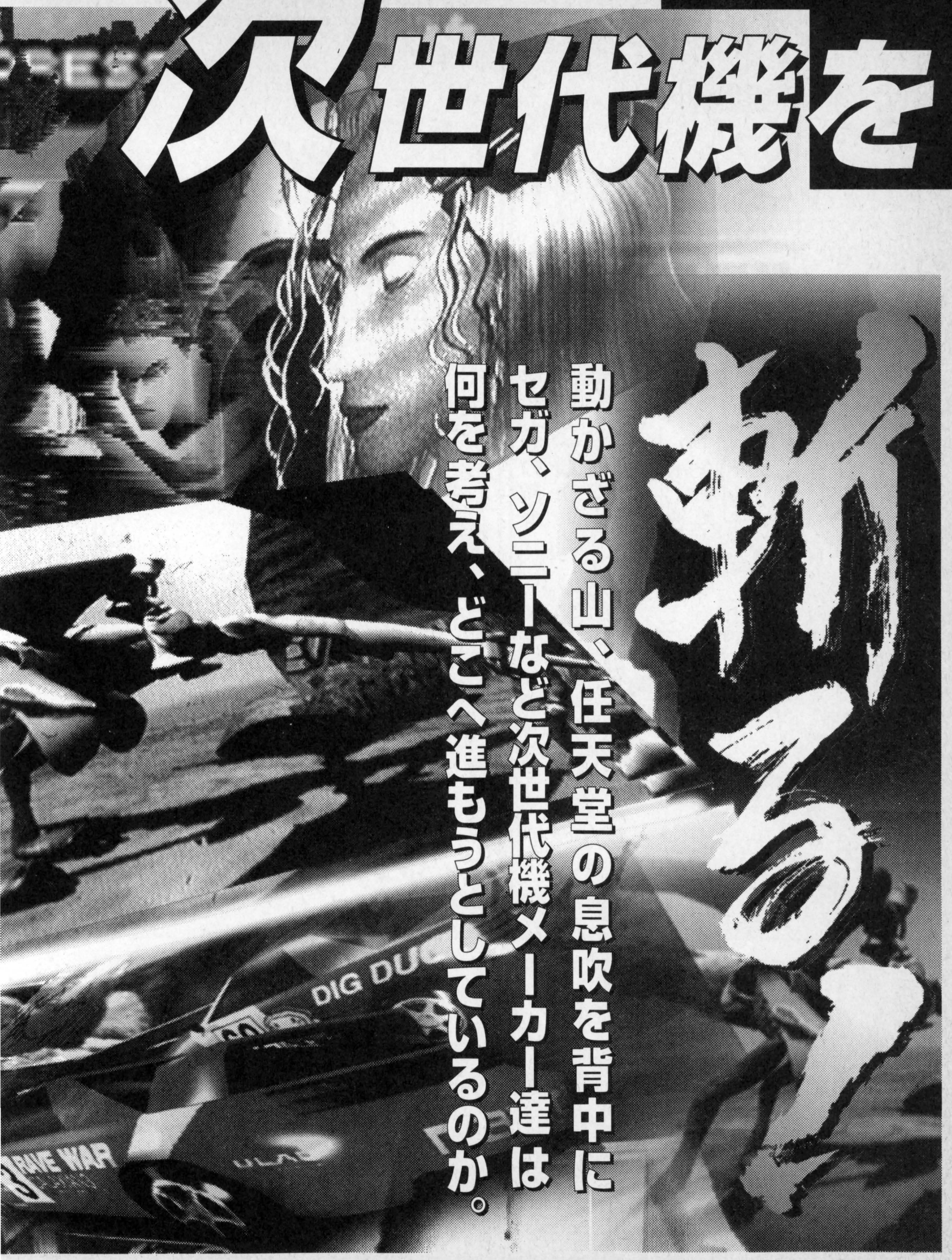

分析おやじ
今日も新作ソフトを分析する
夜光虫!!!
このパッケージはいかにも"弟切草"を模倣したものであり
それと間違えた消費者の購入を狙ったデザインであると考察する!!
しかしこれにより"夜光虫と間違えて弟切草を購入する"者も続出すると予測される!!
なぜならば
私も間違えて弟切草を買ってしまったからだ——!!
お客様商品の交換は致しておりませんので
新作がほしかったのに!!
いくらねばられましても
私は早くもK・O・F'95の新キャラ八神庵の攻略法を発見した。
決め手は、この足のヒモだ。
これさえ掴めば足技は封じたも同じ
とにかくつかむ!
つかむ!!
つかむぅ
ウゥゥゥ
"掴む"コマンドを見付ける方が先らしい…
はあ
はあ
はあ


聖剣3は クラスチェンジが 多いそうですな
なんでも 光と闇の クラスに別れる らしいですわ
楽しみ ですな
いや
私の息子も来年 クラスチェンジを 控えとりまして
ほう
で どのような？
光
へいどうもー
自動車整備士
プラグ交換しまスかーっ？
…辛い選択 ですなあ…
闇
ユ、ユこれで俺も金バッジだぜエヘヘ
鉄砲玉
パラメータの 上げ方が問題 だったんでしょうな……


学校であった怖い話
ぼそり
ひとけのない学校の廊下を歩いていると…
ごく…
知らない男の人が向こう側から歩いてくるの
夏だというのにロングコートを着て…
男は目の前でおもむろにコートを広げたわ
すると中には――!
キャアアアアア
私のスクール水着着てたのよ――!!!
うわーあんたの話が一番怖いわ――!
あのスケベ
ギャルゲー
読んで字の如くピチピチ娘がたくさん出てくるちょっとHなゲームだ
みーんみんみんみー
そうだな兄貴
ならば
ムチムチ男がたくさん出てくるちょっとHなゲーム
ガイゲー(GUY GAME)
は普及しないだろうか
たけし：ああっ
だめだョ兄貴…
それは語感の悪さに問題があると思う
じーわじーわ
じーいわ
そうか…
ゲームメディアの行く末に思いを馳せる三郎と薔薇彦であった

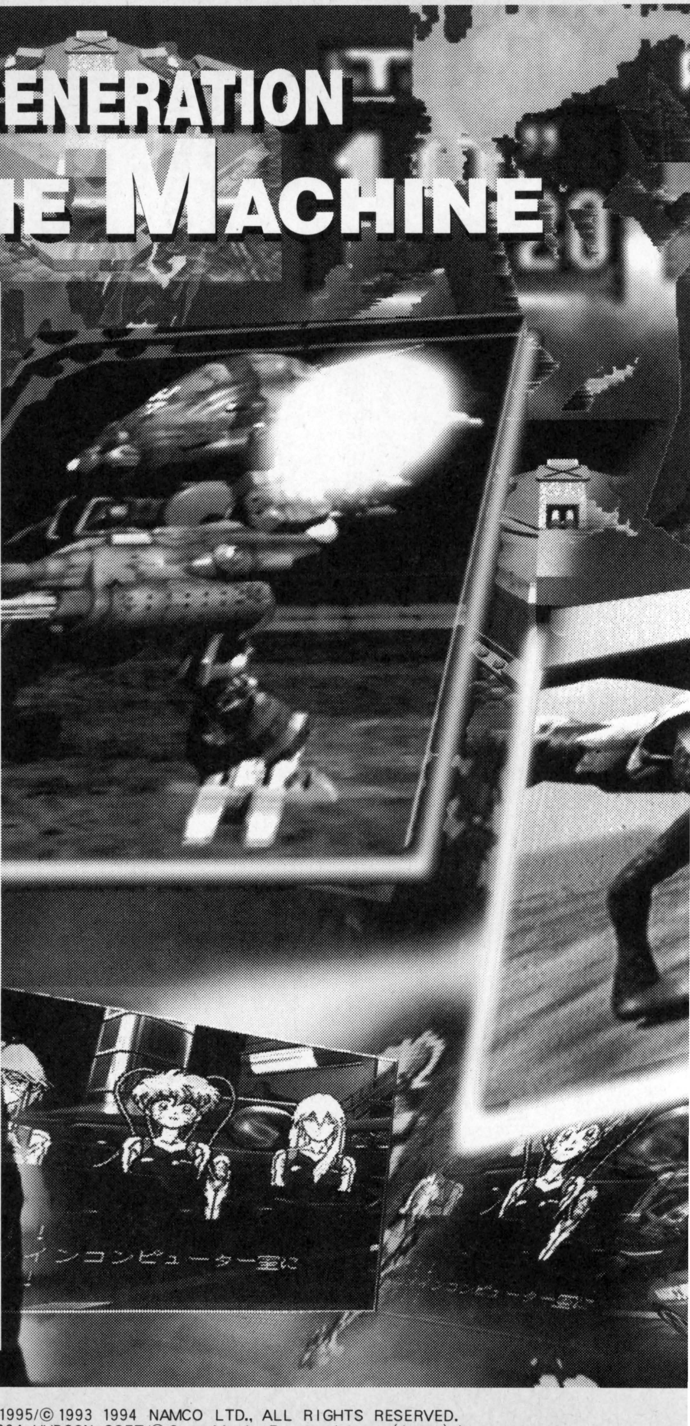
第1特集

次世代機を斬る



動かざる山、任天堂の息吹を背中に
セガ、ソニーなど次世代機メーカー達は
何を考え、どこへ進もうとしているのか。

NEXT GENERATION GAME MACHINE



一年以上もマスコミを賑わせてきた次世代機もとりあえず顔をそろえ、前夜祭のごとき盛り上がりもしだいに沈静化してきた。ニューハードの代名詞セガ・サターン、ソニー・プレイステーション共に出荷台数42万台を楽々超えて最初の一歩を踏み出した。今が流行りのポリゴンゲームもラインナップされ、タイトル数だけは結構な数にのぼり、一応の体裁は整ってきている。とはいえ発売されるソフトにはニューハードの強力な表現力に頼った画面先行のゲームが多く、ゲーム本来の面白さがなおざりになっているのではとの声も聞かれる。動かざる山、任天堂の息吹を背中に感じながらセガ、ソニーなど次世代機メーカー達は何を考え、どこへ進もうとしているのか。最後に残る任天堂次世代機、ウルトラ64の登場を前に混沌とする業界、ゲームはどこへ進んでいくのか。不況にあえぐゲーム業界、そして同じようなゲームの氾濫に飽きてきたユーザー。32ビットマシン達は新たな時代を築くのか。

アーケードの雄セガ。高いセンスと技術力が築く次世代ハードへの自覚。

セガサターン

バーチャファイターと共に累計出荷台数約50万台を叩き出したサターン。実績あるサードパーティ、ツインCPUを始めとする自慢のハードで次の時代を担えるか。

これからのセガサターン

アーケードの雄、セガが満を持して発売したサターン。その目玉ソフトであるバーチャファイターは開発進行まで細かく報道され、常に次世代機の話題の中心だった。実際、バーチャファイターの完成度は非常に高く、ゲーマーの期待を裏切らなかった。リプレイ時のポリゴン落ちで、サターンの限界はここまで。バーチャ2の移植は本当に可能なのかなどと言われることもあったが、それでもサターンは売れ続けた。しかし、本体付属のパッドが一つしかないサターンで対戦ゲームを同時発売にしたためかなりの混乱もあった。バーチャスティックにいたっては瞬間的に市場から消え去ったこともあった。

また、あまりにバーチャが突出していたためか、他のタイトルが元気なく感じられてしまったのも事実である。販売台数を伸ばすのはデイトナＵＳＡなど、セガのアーケード移植だけとの声もきかれる。

オリジナルにしてもパンツァードラグーン以外のパブリシティーが少ないのが気にかかる。セガ一社で支えていくのかと思わせるような告知の仕方は、メガドライブ化するのではという不安につながる。

とはいえ数でこそプレイステーションには負けるが、サターンのサードパーティには実績あるメーカーが名を連ね、どこもメインのタイトルを持っている。それらの移植が最初は続くのだろう。ツインＣＰＵを始めとするサターン自慢のハードをどこまで駆使した物になるか。セガの技術サポートにかかってくるだろう。

そして、メガドライブ、メガCD、同じ32ビット機スーパー32X、サターンと一気に増えたハード達はどのように棲み分けていくのだろうか。



バーチャファイターは初期出荷こそいくつかポリゴン抜けがあったが、ほぼ完全移植でファンの期待に応えた。

インタビュー

セガの本気

業界のトップメーカーとして、常に自信と余裕を持つセガ。自社ブランドだけでなく、サードパーティの参入とそのサポートに課題は残る。次世代の主導権を握れるのだろうか？

受注台数が予想よりも遥かに多かった。

完璧な移植を果たしたバーチャファイターと共に登場したセガサターン。豊富なパブリシティー（広告展開）で常に次世代機報道の中心にあったセガサターン。その戦略、及び現在までの推移を聞いた。

「年末年始の立ち上がりという意味では、おかげさまでということになると思います。セガサターンの場合はメガドライブを出したときとちょっと違いまして、情報の提供を去年のトイショーからずっと行ってきました。皆さんに知っていただこうと、意識的にやっていた点なんですが。それなりの投資をしていただくことになるので、良く理解していただいたうえで、その価値をわかってお買い上げいただけたかなと考えております。

受注が143万台くらいと、我々の販売予測よりも非常に多かったので、ちょっとあたふたとしたところもありました。

しかし、仮にソフト1本を本体と共に買っていただいたとすると、5万円くらいのものが数十万台出てしまうわけです。そういう意味ではゲーム機市場では非常にプラスの要因になっただろうし、流通さんにも良かったんじゃないかと考えております。私どもも忙しい思いもしましたが、それは贅沢な悩みです」

その成功をいかに分析しているのだろうか。

「ひとつは早くからの広告展開でユーザーの方にお考えいただくだけの時間を提供することができた。それとやはり、ゲームの流れの中で、それまでのゲーム機とは違った概念が表現できるものはなかった。それがいわゆる次世代機といわれるものの登場で可能になったことを、我々が具体的な材料をもってアピールできた。それで皆さんが評価してくださった。大きくいってこの2つのポイントじゃないかなと思います」

今までのゲーム機と違った概念のゲームを

では、具体的なソフトの戦略についてはどう考えているのだろうか？

「ラインナップという意味では、セガサターンならではのソフトを考えています。アーケードで名の通ったタイトルだけではなく、今までに見たこともないオリジナルの作品を出すのがユーザーに望まれているはずだということです。

同時に今までにないソフトを出していく度に、それを認知していただいたり、魅力を理解していただくために、宣伝・広告展開などをきちんとやっていきたいと考えています。

またRPGなど、海外に比べて極めて支持率が高いジャンルに関しては、新しい技術を盛り込んだ上でゲーム性の高いものを出していくというように考えています」

次にサードパーティーへのサポートについて聞く。

「サードパーティーさんの立場に立てば、いちばん普及台数の多い機械でソフトを出していきたいですよね。ですからメーカーの責務というのは一台でも多くハードを普及させること。それがあってはじめてサードパーティーへのセガのプレゼンテーションができる。ですから、サードパーティーさんのビジネスという点から考えると、まさにそれがいえると思います。それと、我々はいつも新しいチャレンジを行い、ゲームジャンルや技術、ソフト開発に力を注いでいきます。セガ自身があまり欲張っているような印象を与えたくないですし、実際そういうところ

もありませんけど、各サードパーティーさん自身が最も得意とする分野がありますよね。それをぜひ発揮していただくために、私たちからお話をかけることもありますし、サードパーティーさんからお話をいただくこともある。セガサターンというフォーマットを外から見たときに、どんなラインナップ構成なのかを皆さんから分かりやすいようにサードパーティーさんと協力してやっていきたいと考えています」

開発は取りかかりやすさと自由度

「開発環境とか情報交換などの環境も整えつつありますし、さらに良いものをめざしていこうと考えております。

サードパーティーに対するサービスは、サポートシステムの一人一人の技術者のスキルという意味では自信を持っておりまして、他社に比べて非常に密度が高いと言われています。

ただゲームクリエイターというのはお仕着せを嫌がるんです。作品を作るときに、技術的な自由度が高い方が絶対喜ばれるんですよ。ライブラリの話は別にして、自由度がきくような形にしておかないとクリエイターさんにとっては食指が動かないところなんです。

みんなでヨーイドンでゲームを作りはじめて、一通りのものはみんなが作れるんだけど、そこから先に一歩踏み出すような実力のあるクリエイターさんをその気にさせるような開発環境を整えていく部分も必要なんですね。とっかかりの良さと、ジャンプアップするときの自由度を高めるという、2つの部分を主眼にやっていきたいと考えております」

開発者でありハードメーカーでもあるセガだから言える理想の環境だ。



セガ・エンタープライゼス
国内コンシューマ事業本部、HEプロダクトマネジメント部部長　岡村秀樹氏。

検証セガサターン
オリジナルで勝負。セガの自信とプライド

文化だソフトだと耳に心地いいプレゼンテーションは行わず、タイトル勝負の観のあるセガ。その裏に並々ならぬプライドと自信があるのを感じる。任天堂のウルトラ64が登場する前に、万全の布陣を敷こうとの意図があるのだろう。

サターン発売までの流れを振り返ると、セガはメガドライブで起きた流通、販促活動などいろいろな問題もきちんと肥やしにしているように見える。とはいえ、メガドライブ以来、長年染みついたマニア向けゲーム専用のハードというイメージを変えるには大変な努力が必要だろう。

しかし、セガはハードの普及台数を上げていくためにはレベルの高いオリジナルタイトルの充実が必要不可欠だということを十二分に認識している。ぷよぷよ、ソニックの移植をせず、ソフトの評価は別としてクロックワークナイトのようなオリジナルのラインアップ作りを行っているのは次世代メーカーの中ではセガだけではないだろうか。

開発ツールが相当遅れたらしいとの話もあるが、セガタイトルばかり目立つパブリシティとラインナップはサードパーティのソフトが上がってくるまでの時間稼ぎともとれる。自社偏重で、サターンもやっぱりメガドライブ化かと思われることはさけたい。しかし、技術力と練り込みの足りない中途半端なソフトが氾濫してハードのポテンシャルを見限られるよりは良いだろう。

なんといってもセガを支える陣営の層は厚い。トレジャー、ゲームアーツを始めとするメガドライブで実力を見せていたセガ系ソフトハウスたちにも大きな期待が持てる。

高い自由度の良質なクリエイターのための開発ツール。自社作品との差をどこまで埋めるサポートを行えるかにサターンの今後はかかっている。







読者の声

DOKUSHANOKOE

夢のゲーム機とよばれる次世代機。すでに買って遊んでいる人もいれば、まだ様子見の人もいるだろう。そこで、前号のアンケート葉書で寄せられた読者の生の声を集めてみた。ユーザー達の評価はいかに!?

●この後出すソフトに責任を持って欲しい。 (ユキ) 茨城(23歳)

●サターン+VFを買った。面白いじゃないか。欠点がないわけではないが、良い部分を見つめていきたい。それだけの価値はある。 フォイエルガイスト 千葉(20歳)

●CD-ROMはゲームを安く販売するには現状では理想の媒体だと思う。革命児SONYにはがんばってほしい。 tumo 大阪

●ネオジオがあるからいらない。ネオジオが今んとこNO.1だ。 KAZU.S 大阪(19歳)

●小さい子ならしょうがないけど、大人だったらハードのスペックを勉強してからソフトの善し悪しをいおう。本のうけ売りはダメ。 四谷一獲 愛知(20歳)

●任天堂のウルトラ64まで待ち。64ビットで2万5000円で買わない奴はいないと思うが…。 佐藤康夫 神奈川(21歳)

●お互いにキズつけあっているようにしか思えない。共存しようという意識、少しくらいないのでしょうか? ないなら任天堂の天下ですな。 平 新一 大阪(23歳)

●サターンはポリゴン数やスプライト数を一切隠しているが、あのやり方は好かん。公表したっていいじゃないか。 T.S 大阪(21歳)

●PSはスーファミていど。 砂茶(スナッチャー) 北海道(17歳)

●たのむから「ときめきメモリアル」はポリゴンにしないでくれ。 ぷうかJターボ 宮崎(21歳)

●バーチャファイター/リッジレーサーが今後作られるゲームにとって足かせにならないかとちょっと心配。 秋川藤志 京都(22歳)

●PSは格闘ゲームがやりにくい。 松平しの 東京(19歳)

●PSの流通など全体的に好感は持てるが、闘神伝などいくつかのソフトに見られるオリジナリティに欠ける戦略はかんべんならない。 無 栃木(22歳)

●RGB出力のできるPSがよい。 7β 福岡(18歳)

●バーチャの為だけにサターンを手にいれた一人です。早々とVF2移植の発表をしちゃうなんて、セガって案外良くわかっていてすげェ。悲しいけど。 R.河合家 神奈川(26歳)

●FXは待たせた上、高い! KEN乱舞 埼玉(19歳)

●PC-FX、本当に売る気あるのか。あれじゃフルカラーになっただけのPCエンジンだ。 斎藤和弘 東京(26歳)

●はじめはPSを買おうと思っていたが流通のぎこちなさに土星人(サターン)がおいでおいでをしている。セガがもっとユーザーフレンドリーなら迷わないのだが。 浅野 舞 福岡(22歳)

次世代機ソフト批評

ハードだけではなく、ソフトにも注目、次世代機たちはソフトも変えたか!? その評価はいかに!?

サターン編

バーチャファイター

サターン版で明らかになった、『バーチャファイター』(『VF』)の本質とその威力。

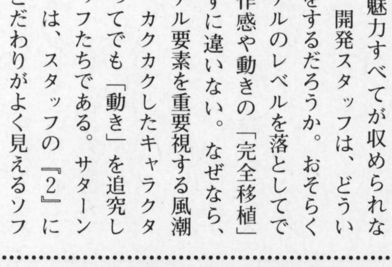
サターン版は「完全移植」と謳われて発売された。しかし、実際はポリゴンが欠けたり、ポリゴンが減っていたりしていた。他のゲームだったら、キャラクターの体の一部が欠けたりしたら「欠陥商品」「バグゲー」というレッテルを貼られてしまうほどである。しかし『VF』では、そんな批判は、ゲーム雑誌の中傷レベルでしか聞くことができない。なぜか。『VF』において「完全移植」されたのは、キャラクターのビジュアルではなく動きや操作感だったからである。ゲーセンで『VF』にハマり、サターン版を真っ先に購入したバーチャ・ジャンキーたちも『VF』の目には映らないゲーム性が「完全移植」されていることを指先で感じているので、誰も文句一つ言わないのだ。

家庭用に移植するときには、ハードの能力差のために、どうしても削らなければいけない部分が出てくる。そこでクリエイターは、何を削って何を残すかの選択を迫られる。『VF』でも、処理落ちを覚悟すれば、アーケード版と同じ数のポリゴンで、欠けることなくキャラクターを動かせたかも知れない。それを選択しなかったのは、鈴木裕氏を始めとするAM2研のスタッフが、『VF』の本質を確実に掴んでいたからだ。そしてユーザーもその本質を外さずに評価している。サターン版『VF』は、クリエイターの狙いとユーザーの評価が一致した、極めて幸福なソフトなのだ。

巷では『バーチャファイター2』(『2』)の移植が注目されている。しかし、サターンでは『2』の「完全移植」は無理と言われている。『2』の魅力すべてが収められないとき、開発スタッフは、どういう選択をするだろうか。おそらくビジュアルのレベルを落としてでも、操作感や動きの「完全移植」を目指すに違いない。なぜなら、ビジュアル要素を重要視する風潮の中で、カクカクしたキャラクターを使ってでも「動き」を追究したスタッフたちである。サターン版『2』は、スタッフの『2』に対するこだわりがよく見えるソフトになるだろう。

移植したスタッフたちが、元のゲームのどの要素を拾って、どの要素を捨てたのか。そこに気づくと、そのゲームの本質や方向性、スタッフの狙いや力量が浮かび上がってくる。これはゲームの面白さ(つまらなさ)の構造を分析・理解することにも役立つのだ。

(松島賢司)

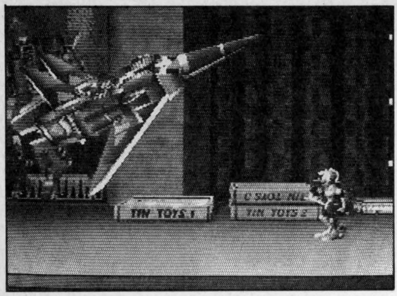


サターンの初回販売台数は、バーチャ人気の証明にもなった。

バーチャファイター [ACT]	メーカー:セガ/機種:サターン/価格:¥7,800 ©SEGA 1993,1994

クロックワーク ナイト

ようやく折り返し点。未来のアクションゲームを目指した壮大な実験作。


次世代機でのアクションゲームのあり方に挑戦。

　サターン初期ラインナップのなかで、バーチャファイターに完全におされてじまった感があるが、クロックワークナイトの試みた、次世代ゲーム機アクションゲームの実験は、もう少し評価されてもいいだろう。

　たとえば、本が前後に移動しており、そこにモノをおいてせき止めるシーンなどは、コースの奥行感をゲーム性に転化する手法で、単純にして効果的に作られたトラップのひとつといえる。また、変形するオモチャのロボットが登場するシーンなどでも、画面全体の縮小率を変えてみたり、豊かなアニメーションによる、動き表現を追求している。

　ただ、よくできていながら、なにか食い足りないという感じは否めない。おそらく、押してくるスケジュールの中で、全体のボリューム感をひたすら縮めていくしか、完成への道がなかったのだろう。全4ステージで4800円のソフトになったのだから、推してはかるべくもない。

　しかし、土壇場で、ボリュームを増やす方法は本当になかったのか。つまり、あるコースの一部分を流用しながら、色を変えるなどしてコースを増やしていくやり方は、テレビゲーム本来のノウハウとして考えられたはず。やればよかったのだ。ゲームがエンターテインメントである限り、できることはすべてやってみせるというサービス精神は忘れてほしくない。しかし、予測だが、このゲームでは一つのコースを作るのに、何日あるいは何時間もかけて3Dデータを生成してるはずで、色替えや単純なコンストラクションのような、ローテクな増量は取れなかったか、取りたくなかったかのどちらかだろう。

　また、副題に「上巻」と加えてあり、この2文字は、ゲームのボリュームが象徴したように、制作者が本来目指していたゴール地点まで作品はたどり着けなかった、折り返し地点までしか来ていないぞ、という気持ちを代弁しているようだ。

　完成のかなり手前でタイトルを公表したことも、今となっては悔やまれる。実際、僕も、制作途中バージョンを見るチャンスがあったが、どうもそれは、体裁をまだなしてなかったし、バランス調整もなかった。そうした、未完のバージョンで、部外者が最終形を憶測しながら紹介したり、評価したりするのは非常に難しい。まあ、見たまんまのものを評価する、ということならできる。だから前評判はふるわなかった。しかし、制作の締め切りギリギリのところで、インストラクションや細かい演出、インターフェイスデザインのフォローがきちんと入ったわけで、マスコミで評価されていたバージョンと実際の商品には、ギャップがあったと思う。

　こうして、未来のアクションゲームを目指した壮大な実験作は、未消化だった部分を残したまま、世に出た。これは、消化できる者、つまり彼らのライバルたちにとって、きっといいテキストになるであろう。

（田尻　智）

クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～
[ACT]

メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥4,800

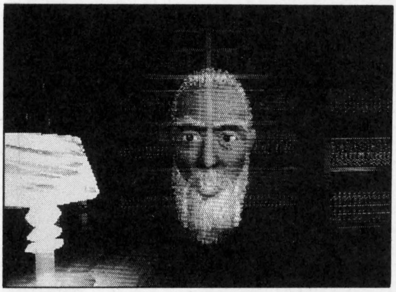
新説・夢見館
ハードの進化をゲームに活かして欲しい。

「ハードの進化はゲームの面白さには関係がない。ゲームを面白くするのはハードの性能ではなく、クリエイターの力だ」。次世代ハードが発売される前に何度も言われていた、良識ある当たり前の意見である。そんな当たり前のことを改めて認識させてくれたのが、『新説・夢見館』だった。

前作のメガCD版は、画像は不鮮明だし動画も粗かった。しかし館の不可思議な雰囲気を十分表現していたし、次々と秘密の部屋を見つけていく過程には面白いトリックやアイディアが盛り込まれていた。一方『新説〜』はと言うと、ハードの性能が上がった分だけ表現力は向上したものの、メガCD版の半分も楽しむことができない。立体感のある人間の顔が空中に浮かび上がるので、自分の操作しているキャラクターが蝶なのか人間なのか、はたまた幽霊なのかよく分からない。隠し部屋などのマップの広がりが出てくるわけでもなく、ただ館の部屋を順番にぐるぐる回るだけ。物語を説明し完結させるだけのエンディング。圧倒的に少ないボリューム。

絵がきれいになり表現力がアップするのは歓迎するが、肝心のゲームがダウンしていては、「次世代ハードのゲームはつまらない」と思われてしまう。絵がきれいで一見面白そうなだけに、期待からの落差が激しく余計にがっかりしてしまう。もしかしたら、これが『新説〜』ではなく、同じシステムの『RAMPO』だったらここまで感じないのかも知れない。

（松島賢司）



表現をリアルにすると効果と弊害が生まれる。それまで「ゲームだから」抽象化できていた部分がどんどん意味を持ち始めてしまう。

新作紹介 パンツァードラグーン
サターンオリジナルの注目すべき1本。

まず技術ありき……特に新しいハードを普及させるソフトとして売り出す場合には、必要な要素である。課題と言ってもいい。サターンの場合は、ポリゴン……3Dグラフィックエンジンの性能である。『バーチャファイター』がその役割を果たしたが、移植ではなく、オリジナルで実現しようとしているのはセガの意地とも思える。しかしこの課題を満たすのはゲーム作りにおいては第一段階に過ぎない。どうやってその技術を活かすシステムを作り上げるかが次の段階になる。『パンツァードラグーン』においてのこの段階とは、サターン発売前に発表されていた、「4方向に視点切り替えができる」だけのバージョンだ。このときはまだ、ボタンで視点を切り替えて敵を撃ち落とすだけであり、「視点を切り替える」という動作の面白さと必然性が薄かった。しかしそれから完成までに「システムを面白くするための演出やアイディアの追加」が加えられた。後方から下をくぐりぬけて前方へ移動する巨大なボスキャラクター。敵基地を回り込みながら移動し攻撃するというアクション。視点切り替えを使った派手な敵を追加したことで、それまでのザコ敵もアクセントになって、緩急の効いたテンポのいいゲームに仕上がっている。

同じようなゲームが氾濫している状況で、新しい技術の提案は必要不可欠な要素である。しかし技術だけではゲームにはなりえない。それを生かすのも殺すのも、アイディア次第なのである。

（松島賢司）



ポリゴンで作る意味を視点切り替えで表現。優れた演出も加わり、美麗な画面がゲーム内容に密接に関係したものになっている。

新説・夢見館 扉の奥に誰かが…[AVG] メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥7,800 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

パンツァードラグーン [STG] メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥6,800 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

次世代機を斬る！

読者の声

DOKUSHANOKOE

前のページはどうだったかな？
身近なユーザーの意見を集めた第2弾。第3弾もあるから、期待せよ。

●一般にはカス扱いの「FX」が一番方向性がはっきりしてると思う（でもあと半年は様子を見たい）。
田辺祐輔　千葉（19歳）

●もっと時間をおいて本当に必要かどうか考えてほしかった。
ツナッペ　茨城（15歳）

●サターンのCMで「64ビット級」と言ってるのが首をかしげたくなる。
ポチョムキン　大阪（20歳）

●PSソフトは値引きや値崩れがないのでかえって高い。
ましりと　岐阜（21歳）

●PSを購入しましたがコントローラーの使いやすさに感心しました。新しい「インターフェイス」が確立してこそ次世代機と呼べるのではないかと思います。
神谷明憲　岐阜（21歳）

●CPUだけ良くしても意味がない。せめてメモリーをもっと増やして欲しい。
飯島　聡　群馬（19歳）

●98につなげられるFXが良い。無理してポリゴンなんて取り込むことはないと思う。
さん　山梨（17歳）

●「どさくさにまぎれてクソハード出せばもうかる」っていう時代じゃない（のか？）からおそろしい。
宇宙魔人　青森（15歳）

●買わない。もし買うとすればジェネシスソフトで遊べるスーパー32X。
かしら　富山（25歳）

●バーチャルボーイ以外欲しいと思うものは今のところないです。そんなにヘビーユーザーでもないし、格闘ゲームも好きではないので。
とらちゃん　東京（25歳）

●3DOには余りにひどすぎるハード指向に閉口。ソフトの限界からくる拡張なら我慢もできるけど、単なる対抗上のものなのは勘違いも甚だしい。
KM　千葉（23歳）

●スーパー32XとMDの関係は、マークⅢとマスターシステムの関係に非常に良く似ている。技術的な面ではなく、セガの姿勢が。
KAZ　神奈川（19歳）

●セガサターンは業務用ゲームを家庭で安く遊べる「セガ版ネオジオ」と捉えているのでまったく問題ないです。
目刺し　兵庫（19歳）

●ミニコンポと並べて使えるようなデザインのものがほしかった。ソニーやビクターにちょっと期待していたんだけど…。
中村　健　埼玉（25歳）

●セガサターンの起動画面のバージョン表示は、バグ取りで変更になったらきちんとアップグレードしてくれるのだろうか。
☆キャンディロック☆　北海道（22歳）

●何だかんだいってもやっぱりセガサターンを買います。松下やソニーはエンターテイメント産業を甘くみています。それはアメリカでの映画会社買収の失敗を見れば明らかです。
UG　東京

話題性はNO.1。世界のソニーが挑む、ゲーム業界への衝撃。

プレイステーション

発売後の好調な滑り出しから、「文化を育てる」と豪語するソニー。圧倒的なポリゴン処理能力を搭載し、プレイステーションはどこまで飛躍できるのか。

高性能PSの理想と現実

世界のソニーがゲーム機を出す。しかも、ファミコン時代に立ち消えになった機械の名前を付けて。話題性は次世代機の中で一番といっても良かった。シリコングラフィックスから3D技術をライセンスした画像処理能力は、数年前のグラフィックステーション並みと言われる。期待いっぱいとはいえゲームメーカーではないメーカーの出すゲーム機に不安の声もあったが、プレイステーションは予想を超える好ダッシュを果たした。

100万台達成の鍵を握るソフトについては「リッジレーサー」「A.Ⅳ.」「闘神伝」など充実してきている。

しかも、それまでの「日本のレコード業界を変えた」といわれるソニー。ハードウェアだけでなく、現在の流通システムについても疑問を投げかけた。だが「近くで買える店がない」という声が聞かれるのも事実である。

開発面に目を向けると、鳴り物入りで登場したライブラリ、その不備を訴えるサードパーティの声もある。新作タイトルは発売延期されるものが多く、すでに非常に低レベルのソフトも出始めてきている。もちろんそれはプレイステーションに限られたわけではないが。

かつてないほどの高性能をつかいこなすには時間がかかるのは当然だし、古くからある玩具流通の変革も難しい。

マシンの持つポテンシャルはまだ底知れない。挑戦は始まったばかり。ソニーの考えるプレイステーションの今後は一体どのようなものなのだろうか。



PSオリジナル「闘神伝」は公称30万本を超える大ヒット。すでに2のスタッフ集めをしているという噂も…。

インタビュー

ソニーの自信

インタビューに自信満々のソニー。誇り高いその言葉は、理想世界を生むのだろうか。そして、自ら生みだした流通システムへの挑戦の行方は？今後築いてゆくソニーの未来とはどんなものだろう。

順調です。まず作品を創るクリエイターが大切

まず、プレイステーションの滑り出しについて聞いてみた。

「今のところ計画通りです。計画から外れたところは、最初売れたときにもっと台数を出せなかったところですね。ソフトはすぐ作れるんだけれども、ハードはそんなにすぐに作れないですからね」

出だしは順調。では、そのソフトについて聞いてみる。

「基本的に我々はハードありきとかソフトありきとかいうよりも、まずクリエーターありきだと思ってるんですよ。ユーザーに働きかけるのではなくて、作り手側が本気になったらモノになる可能性は高い」

良いソフトのためには環境ありきというのは非常にわかりやすい。しかしそのツールに関しては不満の声があちこちで聞かれるが。

「今までの開発システムの場合、例えばグラフィックをドットで描いていて、ちょっと違うといったとたんに全部描き直しというね。そういうエネルギーの使い方を変えていきたいんです。ただ、開発環境は完成しない物なんですよ。常にライブラリのレベルを上げていかないと止まっちゃうんですよ。今回嬉しかったのは、ツールをある程度配り終えて、ホントの意味でスタートできたのがほんの半年前なんですよ。普通新しいハードで半年でゲームが作れるなんて考えられないですよね」

文化を育てたいという高邁な思想がある

レベルの高いものと同時に、内容が練り込まれていないゲームも出ているように思えるが…。

「そういうのも逆に嬉しいんです。僕らはソフトビジネスを通して文化を育てたいという高邁な思想がある。定番のゲームや移植作がメインで、自社タイトルがショボショボ出てくるような守りのラインアップでは将来がちょっと不安になるでしょ。僕らの強みっていうのは自分のところにまだ定番ソフトがないっていうところと、多くのライセンシーに支えられたソフトの幅。中には『何でこんなのを32ビット機でやるの』ってものから、今までにないシステムのゲームまで幅があるんですよ。で、その幅が嬉しいんです」

たくさんの混沌としたソフトの中から文化は生まれてくるということだろうか。

「あと、我々も驚いているのは、ソフトの発売直前まで開発者がゲームの内容にどんどん手を加えてくる。この速さが我々にとっては嬉しいわけです。今までは、この部分だけ変えたほうが面白くなるとわかっていても、元請けから契約をとってやっている以上、期日の問題などで難しい面がありましたからね。

とにかく、新規参入の費用や製造費がかかりすぎるので、ある程度企業力のあるメーカーでなければ、ファミコンなどのROMカートリッジでの仕事には入れない状況がありましたよね。それが原因で今の状態になってきたというのも一つの真理なんですよね。

やはり良い開発環境があると、どんどんその上でツールが作られてライブラリが充実していく。各メーカーでネットワークを構築して技術の交換をしていくことを通して、いいゲームもできてくるでしょうしね。そうして生まれたソフトを１００本集めたら確実に1、2本は新しいものが出てくるわけです。

ファミコンの頃は変なソフトがいっぱい出ましたよね。キネコとか(笑)、オトッキーとかね。最近ああいうのがなくなってきてるじゃないですか。何だこれは？というようなソフトは、パソコンの上で出始めているわけですよ」

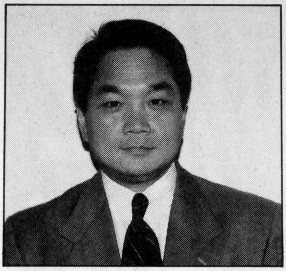
まさに正論。ゆるぎない。

「今までみたいに開発環境の安さだけを追求すると、どこかの会社が失敗したようなことになるかもしれない。ソフトを作るのにお金をばらまいて、開発ツールをタダで配るみたいな。でもそれが良いゲームを作る土壌になるとはとても思えない」

理想的には値段をタダにしたい

では値段についてはどうだろう。

「目の肥えたヘビーユーザーから相手にされないゲームが、一般層を引き込めるはずがないと思っているんです。ただ、その人たちを考えたときでも、やっぱり価格が5万円を超えてはいけない。理想的にはタダにしたい。ソフトが1本1万円を超えるという世界が許せないわけですよ。ユーザーがたくさんソフトを買う。売れたらクリエイターがちゃんと儲かって、我々も利益がちゃんとあるという構造ができないと、と考えたときに、やっぱり1枚5000円だねというラインができたんです。そこで、ソフトを2本買うと1万円になるから、差し引くと3万9800円しかないという訳です」



ソニー・コンピュータエンタテインメント、取締役開発部部長 久多良木 健氏。

最後に、今後より一層普及するための鍵を握るものは何だろうか。

「ユーザーニーズをきちんと把握していかに反映させていくかというところに尽きると思うんですよね。早めに実現したいなと思うのが、やはり次のエニックスさんやスクウェアさんなりが、我々のラインナップの中から出てくること。これがある意味で、成功のバロメーターだと思います」

今後のソニーが築いていくプレイステーションから目を離さずに、その行く末を見たい。

検証プレイステーション
理想という言葉の証明 正念場はこれから

ワークステーション並みと言われる3Dエンジンを核にした圧倒的なポリゴン処理機能で登場したプレイステーション。

発売と同時に、ラインナップも一通りのジャンルを揃え、一般にも分かり易いゲームを取り揃えた。最初の戦略ソフトもレース物という、パッドが一つで楽しめる物を持って来た。その後もコンスタントにソフトは発売されている。セガと対照的な用意周到さ。計画通りに進めていくビジネス手腕を感じさせる。

しかし「100本に1本でも新しい物、ゲーム文化が」との言葉には疑問を感じる。文化は混沌の中から生まれると言うが、ヘビーユーザーならまだしも、そうでない人がソフトを買うときに混沌の中から輝くゲームを見つけだすのは不可能に近いのではないか。

クソゲーは淘汰されていくのが市場原理だという正論は、買って遊ぶまで内容の面白さがわからない今のゲーム市場システムに通じるとは思えない。2カ月前にマスターアップのデモデモCDでは完成前のバランス調整をしていない商品しか見せることができないので効果には疑問が残る。

今までの「ゲームハード、市場、開発システム」を研究した上で「超高性能のハード、新しい流通システム、豊富なライブラリー」を携えてコンシューマ市場に登場した世界のソニー。

シリーズ物、キャラクター物ばかりで新しい試みの成されない現在のゲームをめぐる状況を憂い、ゲーム文化の革命児たるべく語る言葉は眩しく曇りがないが、開発ツールのバグ、近くに商品が置かれていないという声など、実際には解決しなくてはいけない課題は少なくない。だが、正論を正論として語り、実現に向けて進むソニーの言葉をシニカルに「言うは易し」と聞き流すことはできない。プレイステーション発売後4カ月でこのタイトル数というところからも証明されている。

ソニーは、自分の言葉を証明し続けなければいけない。正念場はこれからだ。

●デモデモCD・・・ソニーが販売店等に配布しているプロモーション用のCD。
新作ソフトを体験できる。

次世代機ソフト批評

プレイステーション編

リッジレーサー

リッジの本物指向はポリゴンではない。

ファイナルラップ以降、アーケードでのレースゲームは「対戦での順位」を競わせるものになっていた。しかしリッジレーサーはアーケードの時以上に、コンシューマになった時のほうが生き生きとしている。なぜなら、リッジレーサーはストイックにタイムを削っていく「本物指向の男のゲーム」だからだ。

初めて「重さ」を表現

リッジレーサーの本物指向は、ポリゴンではない。他のレースゲームが到達できなかった部分、「重さ」である。リッジレーサーはこれを追究した。レースカーの挙動は地面との戦いである。車体の重さ、横G、加速度、摩擦。すべて接地部分に表れる。タイヤを隠す（接地面をボカす）ことに気づいた制作者に感心した。リッジレーサーは、車体のデザイン、視点、影によりタイヤの回転・変形が見えないようになっている。これによって、いちばん難しい接地面を省き、作りやすく分かりやすい「車体全体による挙動表現」に集中できるのである。重力や加速度、ひいてはサスペンションの存在までもが表現できるようになったのだ。ジャンプからの着地で前後にバウンドすることだけでも、車体の重さや地面の硬さ（現実の素材感）を伝えることができる。さらにこのゲームは、コーナーで車体が横に傾く。これは遠心力やサスペンションの存在につながる。秀逸なのは、ドリフトからのグリップ回復。このときプレイヤーは激変する摩擦係数に触れることになる。移植であるとはいえ、コンシューマでここまで再現したものは初めてであるし、この本物指向は「自分の限界」に挑戦するという孤独な世界に通じる。対戦というは「逃げの楽しさ」だと言ってるかのごとく。



タイヤのきしみさえ感じられる車体の挙動。

コンシューマを知り尽くしている

アーケードから移植するにあたり、多くのアレンジがあった。CD-ROMを読み込んでいる間の「ギャラクシアン」。その場だけのものではなく、敵を全滅させると、プレイヤーの使える車が8台も増える。全コース勝利すると出現する逆走コースといい、実にコンシューマらしいゲーム性が意識されている。それだけでは飽きたらず、左右反転コースも用意してしまう。制作者の「長く楽しませよう」というこだわりがヒシヒシと伝わってくる。

ネジコンがなくても、普通のパッドでも、やればやった分うまくなるのがこのゲームの懐の深さ（これも前述の「本物指向」がきちんと実現されているからである）であることは、すでに周知ではある。だが実は、あのノーマルパッドこそ、コンシューマとしてのリッジレーサーには合っている。方向キーを押せばフルステア、ボタンを押せばフルスロットル・フルアクセルというデジタルな操作方法が、答の保存や伝達性に優れているからである。

コンシューマを知り尽くし、完璧に再編されたリッジレーサー。ドライブゲームとして、その完成度は極みに達した感がある。ライバルたちは、はたしてどこまで追随できるのであろうか？　追随というより、レースというものの「別の価値観を生かした新しいゲーム」が誕生すべき時代に来ているのかも知れない。（編集部）

リッジレーサー [RCG]

メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800

闘神伝

次世代機、PSオリジナルソフトとして意味のある一本。

現在、好調な売り上げを見せている「闘神伝」。発売前からプレイステーションの格闘オリジナルゲーム第一弾として高い注目と期待が寄せられていた。ポリゴン表現による「リアル」ではないヒロイックなキャラクター、空間表現の新しいアイディア「側転」。これらは私たちに新しい格闘ゲームの方向性を予感させるものだった。

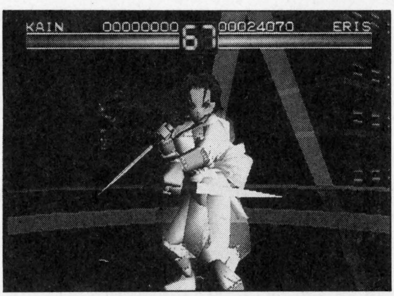
だが、そんな闘神伝に対するファーストインプレッションは「何かが足りない」、どこか嘘っぽいというものだった。

独特の味付けをした格闘ゲーム

システムは通常技の他に各キャラ4~5つの必殺技と一発逆転の超必殺技といった今風の格闘ゲームのセオリーを踏まえている。それに加えて側転システムの導入。今までの格闘ゲームが相手の飛び道具や必殺技に対して防御、ガードという選択しかなかったのに対し、相手の横へ能動的に回り込むという選択肢を1つ増やした。その結果、対戦時における戦略の幅が広がり、しかも奥行きの表現に成功しているのである。このシステムは明らかに他の対戦格闘ゲームとは違った味付けを闘神伝にもたらし、視点の切り替えとマッチングさせて独自の空間を作り出しているのだ。ボスキャラ「ガイア」、「ショー」の存在や特殊コマンドにより自キャラでの使用が可能になるなど、付加価値もある。そして、対戦格闘ゲームの最大の魅力ともいえる人間同士による対戦の駆け引きや、キャンセルから連続技を決める瞬間の緊張感も確かに存在はしている。

「キャラの痛み」が伝わらない作品の軽さ

では、最初に感じた「物足りなさ」はどこから来るのだろう。このゲームは敗北における屈辱感が薄い。これは戦闘シーンの表現方法に起因する結果なのだ。まずキャラクターに生命が感じられない。写実的なリアリティを求めるつもりはないが、動きが不自然なのである。アニメパターンが少ないため動きに省略が多く、人形的になる。走る動作などは足がスカるため、空を切る感じがして重力が感じられない。躍動感がないのである。さらに「格闘」という観点でみると、技に入るまでの一連の動作や必殺技の体系があまりに非現実的すぎる。やられパターンが全キャラ共通で3つしかないのも気になる。また、効果音が軽すぎるのだ。マンガ的なキャラクターと世界観で「バーチャ」とは違った方向性を狙ったのは解るが、その表現が未消化な感じがあるのだ。声優とキャラクターのイメージのギャップもいかんともしがたい。これでは感情移入が妨げられ、操り人形の劇を見ている気分になるのは当然である。



確かに受け入れられやすいキャラなのだが…。

初心者を楽しませる発想を

現在、格闘ゲームは波が落ち着いて技のコマンドは難易度を極め、マニアだけのものとなりつつある。その格闘ゲームの間口を広げるために、一般ユーザー（初めて格闘ゲームをやるような）をターゲットにしたコンセプトは理解できる。それは必殺技をボタン1つで出せるようなコンフィグレーションを採用していることや、ゲーム中に登場するキャラの個性を極力なくして一般人にも許容できる範囲

闘神伝
[ACT]

メーカー：タカラ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

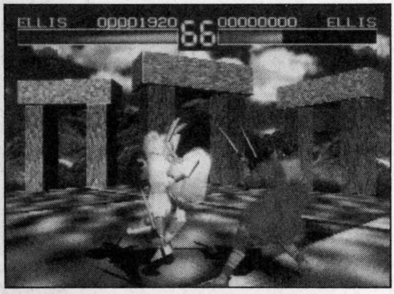
で表現していることなどから明確に読み取れる。しかし、それ故にゲームとしての奥深さを失い、キャラクターの魅力をそぎ落としてしまったように感じられる。1ボタンで出せる必殺技には何のありがたみも感じないし、必殺技として成り立たない。たとえば楽しませたいのならば、もっと通常技に力を入れ、殴る蹴るの単純な楽しさを与えつつ、ゲームに慣れていく過程で必殺技を会得させるなど、初心者に楽しませる発想だけでなくそのコンセプトを生かすための作品の練り込みが大切だったのではないか。その安易さはキャラクターの作り込みにも反映されている。無機質な人形にイメージのズレた声ではキャラに愛着を持てない。

次世代機ハードを担うソフトとしての価値

だが、次世代機プレイステーションの代表ソフトとして、また格闘ゲームの間口を広げることに貢献したのは事実である。

今、縮小に向かう業界のなか次世代機などが一般へのアピールに力を注いでいるのは事実だし、それは業界にとってもユーザーの裾野を広げるという意味において非常に大切だ。この闘神伝という作品はそうしたことから見ても確実に意味のある作品である。20万本のヒットがそれを物語っている。願わくば「闘神伝」でゲームの楽しさにふれた初心者ユーザーが業界の裾野を広げ、新しい時代が来ることを望みたい。

（木田義晴）



格闘ゲームの間口を広げた意義は決して否定できない。

麻雀ステーション MAZIN ～麻神～

このアホらしさはまさに技術の無駄遣いだ（笑）

ポリゴンによる見事な空間表現、麻雀ソフトとしては一級品のスジの良さ…などと堅苦しい説明は必要ない。このソフトは単純に、ぐりぐり動いて絶叫するポリゴン雀士のあまりのアホらしさに唖然とする、それだけで全てが許されるソフトだ。

なによりポリゴンをフルに使って麻雀ゲームを作るという発想に泣ける。しかも雀士や麻雀台の表示にポリゴンを使い、肝心の麻雀自体はポリゴンだろうが変形スプライトだろうが関係ないという割り切りの良さも潔い。しかもカメラアングルが微妙に変わるというおまけまでついて、麻雀ゲームとしては異常なほどの鬱陶しさだ。まさにPSの性能をフルに無駄遣いしてるとしか思えないところが号泣モノである。

キャラもふるっている。MAZINからの挑戦権を受け、時空を超えて集まった挑戦者たち（何のために？）。日の丸鉢巻を締めた学生服姿の日本男児や甲冑に身を固めたギリシア兵。はてはボディコンギャルからフランス王宮の王女まで、誰もが大見得を切りながら登場し、牌をたたきつけながらツモを切る。そして最後に一発「ツモだぜ！」……これぞ麻雀、女子供は眼中にない！　といった感じだ。

まさしく麻雀ソフトとしては無駄だらけだが、システムは正統派である『麻雀悟空』のシャノアールである。買って損はない。

（編集部）


かつてここまで「無駄」に凝ったソフトはなかった。

麻雀ステーション MAZIN～麻神～ [TBG]	メーカー：サンソフト／機種：プレイステーション／価格：¥6,000

A.Ⅳ.EVOLUTION

パソコン版完全移植。加えて独自の車窓モード。前評判が非常に高かったこのゲームの真価とは？

PS版オリジナルの車窓モードの魅力

「A.Ⅳ.EVOLUTION」はパソコン版で大ヒットした「A.Ⅳ.」の移植作だ。比較的マニアックだったパソコン版を、うまく家庭用に移植している。その最大の特徴が、プレイステーション版で新しく追加された「車窓モード」だ。

自分の作った街の中を実際に住人となって、電車やバスに乗って進んでいく楽しさ。自分が育てた街並みが窓越しに流れゆくさまは、本当にその電車に乗っているかのような臨場感を与えてくれる。たまに自分がオーナーになっているビルやデパートが窓を通り過ぎると仮想と現実が交錯したようで、実感も倍増する。何度もメイン画面で見ていたにもかかわらず、その感動は薄れることはない。自分が作った街なのに、視点が変わるだけで、こんなにも新しい感動や発見を覚えるものなのか。地図上の地形も、実際にその場に行ってみるのと地図を通して頭の中で想像しただけのものとでは、大きな違いがあるのと同じだ。

とはいえ、ビジュアルそのものは他の次世代機のソフトと比較しても、とりたてて優れているわけではない。実際、車窓モードのポリゴンは良く抜けるし、ハリボテのような家々はそれほど美しいわけではない。しかし、そんな点などまったく気にならないほどに、その画面に引き込まれてしまった。ただ単に3Dポリゴンの技術が素晴らしいというだけに留まらずに、足元がぐらつくような不思議な感覚を体験してしまったのだのだ。

「無人の街」が醸し出す不思議な世界

「A.Ⅳ.〜」の街は無人の街だ。誰一人としてそこに生活する者はいない。それどころか生命の存在を感じさせる生活臭すらない。

すべてがポリゴンで計算されつくした街は、綺麗に磨き上げられて塵ひとつないかのようだ。その中を車輪が枕木を打つ振動と共に、列車だけが永遠に走り続けていく。まるで壁紙が白一色に統一された病院の無菌室にでも紛れ込んだ錯覚を受ける。

駅で列車が停車しても誰一人乗降するわけではない。それにもかかわらず列車だけが走り続ける。窓から見え隠れする、誰を乗せるでもない観覧車。考えてみれば、電車にすら運転手が乗っている気配はない。静寂の街並みの中に、一人取り残された緊張感だけが残る。

深夜の遊園地に一人紛れ込んだような不可思議さ。賑やかに回るメリーゴーラウンド。轟音をあげて滑り落ちるジェットコースター。しかし、そこには誰一人として人はいない。鏡の世界のように、いつも見慣れているはずの風景がどこか違って見えるという、足元の不確かさすら感じてしまう。現実と非現実との狭間に落ち込んでしまったかのようだ。

偶然かもしれないが、不思議な魅力がある車窓モードの世界。これなら大画面の前で1日中座っているのも悪くない、そんな気にすらさせてくれる。

もちろんゲーム性を否定しているわけではない。パソコン版をほぼ完璧に移植したゲーム内容は、すでに老舗の余裕すら感じさせる。そこに追加された「車窓モード」の魅力。これによって、より深く「A.Ⅳ.」の世界が広がったといえよう。

（編集部）



ポリゴンの街には人を引き付ける魅力がある。

A.IV.EVOLUTION [SLG]
メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／¥10,800 ©1994 ARTDINK





読者の声

DOKUSHANOKOE

次世代機は絵が美麗なだけなのか？　ゲーム性は従来機を上回るのか？　多くの疑問が渦巻く中での、読者の声第3弾！



●バーチャルボーイが売れたら泣く。もちろん大衆の馬鹿さ加減で。
小鮒芳行　埼玉(21歳)

●今もっとも注目すべきハードは「サテラビュー」だと思う。インタラクティブTVとしてあらゆる可能性があると思う。
村正　神奈川(17歳)

●サターンのスロット様のアナが、MDを切り捨てるためのモノに思えてならない。　糧満　高知(29歳)

●マイコンBASICマガジンの某コーナーで優勝するともらえるらしい。　山村　真　東京(22歳)

●PS買いました。独断と偏見でサターンは消えるとみました。新作カレンダーを見るとほとんど「セガ」なんだもん。
食後に一杯の珈琲　千葉(19歳)

●でも、そろそろPCエンジンでは見れなかったNECの本気を見てみたい。
CRUE　兵庫(17歳)

●一番頭にきたのはサターン。バーチャを売りものにしておきながら、パッドは売ってない。そのパッドはとんでもない。バーチャスティックなんてさらに売ってない。
コチン　島根(22歳)

●金のある会社しか開発しにくい。この業界もビジネス色が濃くなると面白い物が出にくくなるなぁ。
女子中学生　東京(24歳)

●新しいゲーム流通システムなどの試みがみられるPSに期待していますが、安売りがなくなりそうなのが気がかり。やはり人気のないソフト等は安く売って欲しいです。
FKT　滋賀(23歳)

●PSを購入しましたが、取り扱い店がかなり限定されていて大変困ります。あるおもちゃ屋では「PSの話はするな！」と怒鳴られる始末。素晴らしいハードなだけに今の流通状態は残念です。
UN-DEAD　栃木(24歳)

●欲しいソフトが1つある3DOを買おうかと思う。他のハードには欲しいソフトがない
TyRANNY　宮城(17歳)

●「3DO・PC-FXは論外」というポリゴン信者が多いなぁとつくづく感じる。
橋本圭司　大分(21歳)

●なぜみんなスーパー32Xに注目しないんだ。低価格で32ビットという方針はさすがセガだと思う。ラインナップが少なすぎるのは確かだが。　璃梅亜Ⅲ世　奈良(19歳)

●面白そうなのもあるけれど、そこにはマリオもリンクもいないんだと考えるとなかなか手を出せない。
え？　東京(20歳)

●サターンの説明書にあった「キーボード」が気になる。サターンでゲームが作れるとしたら凄く嬉しい。　岡縞大介　神奈川(18歳)

●ハードの性能は良くわかった。だからハードに負けない大作ソフトを作ってくれ。
坂井とおる　神奈川(20歳)

早期CD-ROMの導入による時代の先駆者NEC。PC-FXに対する本音はどこにあるのか。

PC-FX

次世代機の中で、最も異なる方向性を打ち出しているPC-FX。98シリーズでパソコン業界を席巻したトップメーカーは何を提示してくれるのか。

PC-FXの示す将来とは？

コンシューマ機の中でいち早くCD-ROMをメディアに取り入れたNEC。CD-ROMの音声処理能力・大容量を生かしてアニメーションとゲームを融合させ、独特の位置にその棲み分けを果たしたPCエンジン。コア構想を中心にしてシステムアップの思想を取り入れたこのマシンは、ビデオ出力を取り入れて画質向上を図ったり、マルチタップによる5人対戦ゲームなど、常に一歩先への挑戦を続けてきた。

ハードの進歩を基板の中におさめるのではなく、必要な機能を選べるコア構想というのは一つの方向性であった。そしてPCエンジンは16ビット機と最後まで戦っている8ビット機である。

しかし自社で質の高いソフトを開発してハードの限界を掲示し、ソフトの技術水準を引っ張っていくことはなかった。そのために、ついにPCエンジンを代表するようなソフトを数多く生み出すことができず、ソフトを軽視してるといわれているのも事実である。

そのNECの次世代機PC-FX。3次元処理能力を本体に載せるのでなく、ワークステーション上でレンダリングを済ませた高品質の画像を処理することによって、新しいゲームを創造していくこのハードはどこを目指しているのだろうか？　マニアックな同時発売の3本以降（2月28日現在）さしたる動きは見られない。98との接続、数々のスロットによる拡張性は何のためにあるのか。参入メーカー、ラインナップにも将来を提示するものが今一つ見えてこない。NECは何を見ているのだろうか。



新世代の格闘ゲームと銘打っている「バトルヒート」。動画アニメーションは美しいが…。

インタビュー NECの意地

今一つ方向性の読み切れないNEC。PC-FX自慢の動画再生能力はどこまでゲームを面白くするのか。その意欲と挑戦とは。本音はいったいどこにあるのか。

拡張性を生かし、他社にないソフトを売りにしたい

次世代機の中でもそのハードの設計思想が最も異なるPC-FX。まずその思想を、他機種との比較も含めて聞いてみた。

「私どものゲーム機の場合ですと、他社さんのハード、例えばセガさんやソニーさんとは違うゲームを売りにさせていただくといいますか、提供していくつもりです。拡張性を利用した周辺機器や、それを利用したソフトウェアなども提供していきたい。何らかの拡張性というのを出していって初めて、『ああ、FXはこういうことができるマシンなんだ』と言われるようになると思います」

拡張性といえば、パソコンのPC-98シリーズとの関係はどう位置づけているのだろう。

「入門機としてのPCエンジンがあって、そのずっと上の方に98というパソコンがあって、その中間に橋渡しみたいなかたちでFXがあるのかなと思います。

そのテレビを中心にしたスクリーンが発展していくマルチメディアと、パソコンが発展していくマルチメディアと、両者が交錯した部分でのマルチメディアの市場がある。そこを狙っていく上で、98との親和性をもたせたわけです。

ただ、今のところはまだ具体的にお話できるものがあまりないので、いくら私どもが『拡張性が優れてます』といっても、お客様の『実際何があるの?』という疑問の声が現在の評価だと思います。

まだ商品点数自体が純粋に違うわけですから、それがハードの出荷数につながって当然だと思うんですよ。だから純粋に数字だけでの比較はしてほしくないですね」

FXの機能を生かしたソフトの方向性とは?

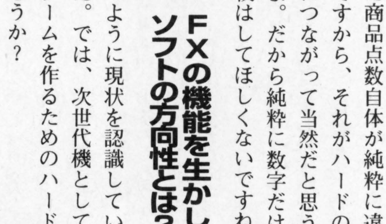
このように現状を認識しているようだ。では、次世代機としてどんなゲームを作るためのハードなのだろうか?

「最初にメジャーなタイトルやキャラクターを使ってソフトを作れば良かったんじゃないか。そうした声をよく耳にします。確かにおっしゃっていることはよくわかります。ただ、そういったのは、たとえばPCエンジンDUO-RXのソフトの中には、アニメファンの方の支持を得て、かなり出荷数を稼げるビッグタイトルもありますが、ハードの発売当初はなかなか出てこなかったんです。そういう実情っていうのがあるんですよ。だから今回はネームバリューのあるものや有名キャラクターを使ったものではなく、バトルヒートのようにオリジナリティの高いものを出したんです。

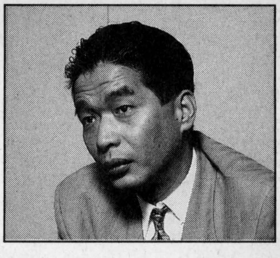
今後DUO-RXのソフトをすべてFXに移植するという予定はないと思いますが、PCエンジンもアニメや声優さんの声といった特色を生かして支持を得ているわけですから、アニメ系では似たような形のソフトが出ると思います。もちろん口のところだけが動くといった単純なものではなく、本格的な動画です」

そのFX自慢の動画再生能力について、NECはこう続ける。

「どんなゲームでも画面だけ見たら動画なんです。別にポリゴン



PC-FXオリジナルソフト「チームイノセント」。



NECホームエレクトロニクス、パーソナルプロダクト事業部事業計画部計画課長、井口哲也氏。

も何も関係なくね。私どもは動画にいちばん力をいれてますので、そこでどのような演出ができるかが課題になると思います。いくら次世代機で表現力が高くなったとしても、ただ絵が綺麗になっただけでは面白くないですよね。試行錯誤をしながら、移植ものやボードゲーム的なものなど、意欲的に取り組んでいきたいと思っています」

初期ラインアップに見るNECの真意

言葉どおり意欲的と言えるかもしれないが、最初の3本でNECの真意はどこにあるのかを聞いてみた。

「バトルヒートとチームイノセントはまったくのオリジナルですからね。そのクオリティや完成度などは時間とかの兼ね合いとかいろいろあるわけですけれども、これらに関してはオリジナル。卒業ⅡFXに関しては移植作品ですからどれだけリメイクができたかと。これも時間との兼ね合いとかも総合的にあるんですけれどもね。

例えば、バトルヒートは基本的には格闘ゲームですが、テレビのカメラアングルと同じような形で、テレビを見ている中に自分たちが入り込んでいけるようなところを狙いとして作ったんです。ですからアングルがあのような形になっているんですがね。もちろんそのことに対して様々な意見を持っている人がいらっしゃると思いますが、一つの新しい試みとしてね。ああいった形のものにトライしてみたんです。ただ、FXの特性を最大に生かしたゲームがこれからどのようになっていくのか、ある種見えないものがありますね。だから新しいものを作るというのが、今まで以上に厳しくなるんじゃないでしょうかね」

フルアニメを多用した新しい企画が進行中

FXのスペックを生かすには、まったく新しいゲームの方法論が必要とされる。それを考えるには時間をかけてということだろう。

しかし、そこまで他と異なる特徴をもったハードを同時期に出したのは、なぜだろうか。

「他でも言われましたね。これだけ土俵が違う、コンセプトが違うマシンが同じ時期にでたら、損じゃないの？と。ある見方をすればそういう考え方もあると思います。ですが別の見方をしますと、次世代ゲーム機競争と一般に見られている中で、NECが新ハードを発売しないとしたら、『何で次世代機を出さないの？』という声が様々な方面からあがるでしょう。たしかに難しいところでしょうね。どっちがうまくいくかっていうのは結果を見てからの話でしょうね」

その結果はいつ出るのだろうか。

「次は実写の女子プロレスのソフトが出ます。バトルヒートとはちょっと違った見方でトライしたゲームです。もちろんそれ以外にもフルアニメをどんどん採用したものや新しい企画が動いています。ただ、版権や契約上の問題からまだ言えないですね」

検証PC-FX 企業としてのスタンスとユーザーに対する責任

NECとしてPCエンジンからのアニメーションという個性を生かそうとしたのは理解できる。しかし未だにユーザーが遊べるのは移植を含め3タイトルしかない。ゲームハードには過剰なハイスペックは必要ないと言いながら、FXの本体価格はポリゴン処理を内蔵した機械より上になっている。そのコストのかなりを占めるであろう拡張性にも、現在まで大きな理由を持たせる物も提示されていない。

NECはFXに期待し、購入したユーザーに対してどう考えているのか、売りの一つであるパソコンとの親和性も、現時点ではメリットが薄い。価格的にも高くなるし、98キャンビー向けとしか思えない。次世代機レースにとりあえず参加しなくてはと発売し、PCエンジンSGのようにならないことを願う。

NECは疲れ切ってひと休みしているように見える。それとも虎視眈々と牙を研いでいるのだろうか。本気を出して攻勢に出てくることを期待して待ちたい。

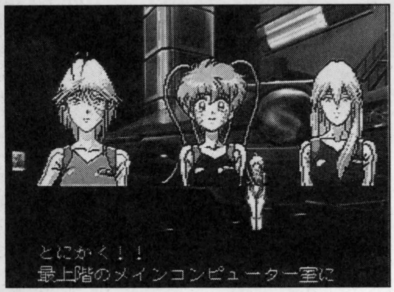
次世代機ソフト批評 PC-FX編

チームイノセント
デザイナーの演出力が問われる次世代機

何かのゲームに影響を受けてゲームを作ることはよくある。しかし、影響を受けたゲームが何を目指して、何に優れているのかを正確に分析して消化しなければ、面白いゲームは作れないだろう。

『チームイノセント』は、パソコンでヒットし3DOにも移植された『ALONE IN THE DARK』の影響を明らかに受けている。キャラクターの立つポイントでカットを変え、その空間内でキャラクターを操作するというシステムである。『ALONE～』は、その独特のアングルや映画的な演出で雰囲気を出している。同じシステムを使っている『チーム～』でも似たような効果が得られているかと言えば、そうではない。「操作しにくい」「キャラクターと背景が合っていない」などのマイナス点が目立っている。これらは『ALONE～』でも感じるべき点でもあるのだ。この2作品の大きな違いは、演出まで考えてカットを割っているかということである。それは『チーム～』ではほとんどカメラの高さが変わらないことからも分かるだろう。形だけ映画的な演出を模倣してもなんの効果も生み出さない、いい例になってしまっている。もちろん映画の演出手法をそのままゲームに入れればいいわけではない。どうやってゲームに溶けこませるかが一番の課題なのだ。

（松島賢司）



ミョーにリアルな背景とアニメ絵がおかしい。FXのユーザーを考慮してのことか。

バトルヒート
ゲームのシステムとデザインの関係

『バトルヒート』は、制作された企画意図がよく見えるソフトだ。「FXの優れた動画再生能力を活かす」ことと「対戦格闘である」という2点である。この2点を同時に満たすために、1枚1枚動画を描いて別々のカットにキャラクターを収めて動かし、攻撃方法やタイミングをゲージで表現するというシステムを採用したのだろう。

しかし、純粋な対戦格闘ゲームのシステムとしてはどうだろうか。二人のキャラクターが同時に画面に表示される機会が少ないので、二人の関係がわかりにくい。それを補うためにゲージなどの表示を配置するので、情報が分散してしまいメイン画面がプレイヤーにとって一番情報の薄い場所になっている。このシステムが対戦格闘ゲームの主流にならないことからも、プレイがしにくかったり、奥深さが出しにくいことが伺える。

しかし、ナムコの『幽遊白書』はこのシステムが無理なくハマっている。テクモの『キャプテン翼』も似たようなコマンド選択方式を採っているが、トップビューやクォータービューのサッカーゲームよりも面白くなっている。つまりキャラクターの表情や演出をアニメ的に表現するのに最適なシステムであり、キャラクターゲームで使われるものなのだ。『バトルヒート』の一番の欠点は、キャラクターに魅力がないことだ。例えばキャラクターを、人気アニメのものにすべて入れ替えてみたら、だいぶ印象が変わるに違いない。（松島賢司）



オリジナルで勝負という姿勢は賛同できるが、どうも『北斗の拳』もどきのキャラが……。

チームイノセント[AVG] メーカー：ハドソン／機種：PC-FX／価格：¥9,800 ©1994 HUDSON SOFT

バトルヒート[ACT] メーカー：ハドソン／機種：PC-FX／価格：¥8,800 ©1994 HUDSON SOFT

3DO

先陣を切った自称マルチメディア機、3DO。背水の陣で生まれ変われるか。

ゲーム機としてではなく、マルチメディア機として…。今秋、64ビットパワーPCとして大幅バージョンアップを果たす3DO。その巻き返しなるか。

これからが勝負？この秋、すべては変わるのか

次世代機としては一番早く市場に出た3DO。ゲーム機ではなくマルチメディア端末を主張しているが、普及のためにゲームソフトがタイトルの多くを占めているのが現状だ。

安価な開発機材。一枚数ドルという低いロイヤリティー。24時間体制の技術サポートなど、3DOは開発者に非常に魅力的なキャッチフレーズで登場した。松下、三洋という大手家電メーカーがハードを生産し、3DO社がその技術サポートを行うという体制で、開発からの評判もおおむね良い。しかし価格設定が高めということもあり、台数が今一つ伸びない（出荷台数は30万台とアメリカ生まれのハード《IBM-PC以外》としては最も普及したが…）。ライセンシーを受けているサードパーティの数は200を越えるものの、本腰を入れて開発を推進しているところも少ない。

確かに当初のオリジナルソフト中心のラインナップに加えて、「信長の野望」や「スーパーストリートファイターⅡX」を始めとする、パソコンやアーケードからの有力タイトルの移植も進めていくなど、ソフト展開も積極的に行われている。しかし完成度の高いオリジナルソフトはEAを初めとするアメリカからのソフトが多く、感性の違いもあってか、今一つ爆発的な人気を得るにはいたっていない。

発売後一年、今や次世代機の中でもスペックが見劣りする感があるのは否めない3DO。この秋以降に64ビットパワーPC、MPEG画像などハード面で大幅なバージョンアップを予定しているが、その結果は。果たして形成逆転はあるのだろうか？



4月発売「Dの食卓」は、3DOでフルCGキャラが動くという快挙を成し遂げている。

インタビュー

3DOの忍耐

他社とのスタンスの違いをうたう3DO。マルチメディア市場への助走として参入したゲーム業界。その傷ついた翼は、もう一度羽ばたくのだろうか。

マーケットの大きさ自体まだ見えていない部分がある

マルチメディアマシンとして登場した3DO。1年半を経て、その現状、反省を聞いた。

「ゲーム市場という町の向こうにマルチメディアの市場がある。その町を抜けないと向こう側にいけないんじゃないかということが分かってきたところですね。CD－ROMメディアは、ハードウェアが全般的に高くなるので、金額的におもちゃの範疇を越えてしまう。マーケット自体もどのくらいの大きさなのかまだ見えないというのがあります。

基本的に台数というのは、どちらかというと我々にとっては関係ないんです。それよりも値段が問題ですよ。今やコンシューマ機ビジネスは、1台出荷するためにいくら損ができるかというところで話が進んでますからね。かなり投資の部分が大きくなってくる。1台1万円損すると、50万台売れば50億円の赤字ですからね。いつまで持ちこたえられるかどうか。それをソフトウェアで解消するというのも、難しいですからね。

ハードっていうものは2万円台になった時に、急に普及台数が上がってくる。1万円切れれば、大衆商品になります。ここまでいかないと本当のエンターテインメントゲーム市場というのは取れないと思うんですね。でも我々は、マルチメディアを追求してますので、ビデオとかテレビに比べて、価格、性能を標準化していくための技術が入っているわけなんです」

あくまでスタンスはマルチメディアハード。そこへ行くにはゲーム市場が大きく立ちはだかっている。しかし、そこでのライバルのビジネススタンスには疑問を投げかけているようだ。

爆発的に売れなくても質の高いソフトを

次に、ゲーム市場に問うタイトルについて質問した。

「いい意味、悪い意味でのアメリカ的部分が両方あると思うんですよ。悪い意味で強調されているバタくさい部分ではなく、良い点を取り入れようと思っているんです。売れるタイトルと、クオリティの高いタイトルは違うと思うんですよ。3DOはクオリティの面で出していこうと。それは必ずしも爆発的に売れる物じゃないかもしれませんが、安心して買っていただける値段と質はきちんと保っていこうと考えています。3DOはこういったものもできますよというイメージ作りもしていかないといけませんから」

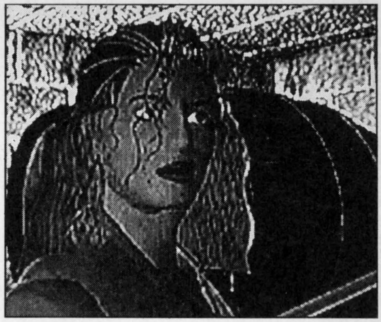
普及の鍵となるヒットソフト創りや、サードパーティについては、どう考えているのだろう。

「しっかりとしたOSを持っていないと非常に危ないと思いますね。それができていて初めて、64ビットにステップアップができますから。そうでないと1回だけの勝負ですよね。あと、いいゲームを出し続けることがポイントだし、今はどの次世代マシンも下降状態だと思いますけど、どこで止められるかですね。

これからの戦略のために、スタジオ3DOという組織を作っていきます。アメリカでは既に1年くらい前からそういう課があって、日本でも今年の夏くらいからオリジナルタイトルを出していく。もう1つは新しい64ビットの方で、今回はある程度ゲームよりのスペックでシェアを獲得していこうと。ヒットに小手先というか、ウルトラCというのはないと思うんですよね。

第2の、例えばエニックスとか

「Dの食卓」より。



スクウェアとかいう会社が出てこられるような土壌を作らないといけない。コンシューマというのは当たるかどうかわからないんですよね。でも自由な発想を持った会社が、良い環境の中で作れるソフトがたくさん出てくることで、何個か爆発するということだと思うんです。
　そういう意味で最初のイメージ作りというか、我々の手である程度ソフトを作って、こういうものもできますよということを示していかないとね。反省点というのは、そういうイメージ作りをしなかったことですね。サードパーティさんのソフトに頼りすぎた」

今の次世代機は3Dポリゴンにすごく偏っている

マルチメディア機3DOは64ビットでどう変わるのだろうか？
「いわゆる3Dものが強くなりますからね。今の次世代機は3Dのポリゴンの方にすごく偏っているわけですよ。バランスがとれていない。我々の方はMPEGを生かしたきれいな画像と、より高解像度のポリゴンをあわせ持ったマシンを作っていこうと思ってます。
　我々が提供しているライブラリも、皆さんそこからどんどんプログラミングして、自分のライブラリにしているわけです。今までは3年かけて独自のライブラリを上げ、改良する暇もなく2、3のタイトルを作るというようなパターンに陥ってましたよね。
　我々のアーキテクチャーというのは2年前からずっと続いているわけですから、もうかなり古くなっていますが、その処理はパワーPCで完璧にエミュレートできます。つまり、このOSをキープしていけばハードウェアが変わっても基本的なコードを書くのは一緒なんですね。3DOの開発環境は次の64ビットマシンに極めて似てるわけなんです。
　最初のタイトルを作るときは、ハードのスペックが変更されるわけですよね。その中でやるにはエンジニアレベルの深い交流が必要なんです。ソニーさんも非常によく3DOを研究されていますよね。次は我々の方が非常によく研究してますので…。とにかく今年の終わりにどうなっているかというのが、勝負だと思います」



3DOジャパン
代表取締役　小玉章文氏。

● 検証3DO ●
新しいエンターテインメントを創る可能性。

3DOを見て一番感じるのは、僭越な言い方で恐縮だが、非常に地に足がついたということだ。鼻息の荒いアメリカ生まれの少年がマルチメディアとは異なる文化の中で揉まれてたくましくなったように感じる。しかしこれは、サードパーティへの地道な技術サポートを行い続けてきたことからのみ得られる教訓だろう。だとすれば、なんと柔軟で賢い組織だろう。
　検閲の是非を問うつもりはないが、ユーザーを信頼した上でのタイトルへの寛容さは対象年齢をさらに広げることにつながるだろうし、開発者への負担の低いシステムを取り続けることで、新しいエンターテインメントを創る可能性をひろげることになるだろう。
　真面目に3DOに取り組むサードパーティがより多くなり、64ビットになった3DOを盛り上げていくことを望んでいきたい。

次世代機ソフト批評 3DO編

Jリーグ バーチャルスタジアム

Jリーグという祭りを うまく表しているが

このソフトは、実写映像や効果音、音楽といった素材を上手く取り込んでいる。例えばオープニングシーンでは、ドルビーサラウンドによる音響効果もあってか、ゲームと実写が交互にダブっているのに全部実際の試合を観ているような錯覚を起こしてしまうほど。

加えて「カメラビューモード」、つまりボールと選手たちを追う視点（カメラの位置）を、7つの角度に設定変更することができるようにした点も評価したい。映画のカメラワークのようにグイグイと回り込む、かなり魅せることを意識した演出である。

だが、優れた演出をよそに、プレー中に気になる点もあった。

まず何といってもパスプレーの歯がゆさ。個人的なテクニックプレーは一応楽しめるが、残念なことにパスをつないでシュート！というチームプレーを楽しむことができない。というのも先のカメラビューモード、視点をスタジアムから遠く設定すれば選手が観ずらくて、近くに設定すると周りの状況が判断できないのだ。また、取扱説明書にもある「ワンツー・パス」。実戦ではおなじみのテクニックだが、COM選手の走り込み（操作性）（図1参照）が悪くてあまり役にたたない。

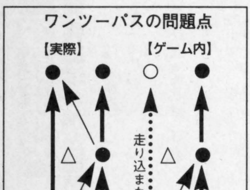
発売元に聞いたところ、このゲームの基本的なシステムは、メガドライブ版で先に発売された「FIFAインターナショナルサッカー」を下敷きにしているとのことだった。ワンツー・パスなど不具合が明らかだった点だけでも、3DOへ移植する時に改善するべきではなかったか？ Jリーグというお祭りをうまく表現できていただけに、非常に惜しまれる。

映画やタレントなどを起用したビッグタイトルが多く並びながらもムーブメントを起こせない感のある3DO。もしかしたら、総合AV機器という位置づけを意識したあまり、版権とその実写映像のもつ魅力ばかりに頼り、ゲームとしての本質を疎かにしている点があるのかもしれない。流通にはわりとウケが良かったと聞くこの作品も、実写素材の魅力に頼りすぎていたのでは？

あたりまえだけど難しい優れたゲーム性の追究。しかし、期待に応えそれをクリアできないのなら、次世代機ソフトとは呼びたくない。3DOならではの多機能さで八方美人的な展開も間違いではないが、ゲームという大黒柱をしっかり確立させてほしい。次世代機世代のユーザーの目は確かだ。もう「美しい実写」だけでは、騙されない。

（岩本紀彦）

図1



特集評者プロフィール

田尻　智（たじり・さとし）
1965年生まれ。㈱ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

松島賢司（まつしま・けんじ）
1969年生まれ。㈱ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーフリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。主に『ED』（ソニーマガジンズ）で活動。『バーチャ2』に散財する毎日。

木田義晴（きだ・よしはる）
1967年生まれ。フリーの編集兼ライター。ゲーム業界での仕事が長く、格闘ゲームが何より好きなゲームマニア。

岩本紀彦（いわもと・のりひこ）
1968年生まれ。某ゲームメーカー勤務経験あり。現在はフリーで印刷物の企画・制作やライターとして都内潜伏中。料理好き。

FROM CREATOR'S

次世代機、開発者からの声

現場のクリエイターの語る次世代機に関する様々な声。開発室で交わされる本音とは？

株式会社ワープ
オリジナリティーの追求が大切

3DOってはっきり言って、機能的にはPSにもサターンにも圧倒的に劣るんですよ。

でも、サターンもメガドライブだし、PSもSFCになるんじゃないかなというのが、僕らの怖かったところなんです。

その点ユーザーの平均年齢が25歳くらいの3DOならまだ信用できるかな。このゲームってどういうのだろうとまじめに考え、面白い、これは自分に合うから買おうというユーザーが多いんじゃないかと。

作る前から、1面毎にボスがいて、8面になるとそれまでのボスが全部出てきて、大ボスが出てきて倒すとエンディング。作ってて反吐が出てくるんですよ。それが嫌になって、オリジナルゲームを作るしかないと思ってたわけですけど、SFCの世界というのは、全部含めてやってもだめだなあと思った。

もちろん、オリジナル考えるのってきついですよ。形ができるまでわからないですからね。制作過程で作り込んでいくと、どっか昔似たようなのが1本ぐらい出てたりするから。今、そこまで作り込みできるソフトハウスってないんじゃないかな。

でも、お金がなくてもいいアイディア持ってるやつって、いっぱいいるじゃないですか。そういう人達に松下はお金をあげて作ってもらおうと思ってたのに、買い取り本数だけもらって逃げちゃおうというメーカーが多かったんで市場荒れちゃったんですよ。

▼飯野賢治（いいの・けんじ）（株）ワープ代表取締役。「Dの食卓」（3DO）等を開発

元気株式会社
開発環境の差が歴然と現われる

やはり専用のチップを積んでいるプレイステーションは質の高い物ができますよね。

でも、デザイナーがイメージして作った物が、そのまま出るのが逆にこわいですね。今までどうせ汚くなっちゃうんだからと適当なテクスチャーで済ませていた所を2枚3枚と重ね貼りして重量感を出さなきゃいけなくなったり。作り込めばそれが出るし、手を抜けばモロバレになってくるでしょうね。

そういう意味で、今までの作り方と違って環境にしても、パソコンがいくつかあってフロッピーでデーター交換するのではなく、イーサネットで繋いだシステム上で作っていく。そういった開発環境の差がメーカーの力になっていくのではないでしょうか。ハードディスク一つにしても速い物使った方が作業時間の面でクオリティの高い物が作れるはずですから。

▼黒田愛実（くろだ・まなみ）元気株式会社所属。「キリーク・ザ・ブラッド」（PS）を開発

有限会社ウルトラ
市場の緩さがダメゲーを生む

もし100億円が手元にあったらやっぱりSFCでゲームを作りますね。市場が大きいし、ユーザーの目が厳しいじゃないですか。今、PSを買った人ってモトを取りたいからソフトを買う時期でしょう。市場が緩いから、緩いゲームが出ちゃうんですよ。本来はそういうクリエイターはプロになっちゃいけないと思うんです…そういう人たちにも門戸を広げたのはハードメーカーの責任じゃないですけど・・・。

PSでは開発負荷が非常に低くなって、ゲーム制作の自由度は増したはずなのに、マネゲームが多くてコミケの漫画と同じで技術力も低くて独りよがりな悪い意味でのアマチュアリズムが出ちゃってますよ。なぜなんでしょうね。

▼森川倖（もりかわ・ゆきひと）（有）ウルトラ代表取締役「がんばれ森川君2号（仮称）」（PS）を開発中



スーパー32X

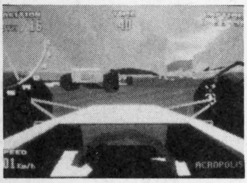
セガから生まれた第2の32ビットマシン、スーパー32X。サターンとの住み分けは!? その真意は何なのだろう。

方向性が見えにくい セガファン限定ハード?

メガドライブにセットする32ビットブースター・スーパー32X。MDでジェネシスソフトを遊ぶためのアダプターだ、アメリカのジェネシス市場を潰したくないために作られた、などと陰口を叩かれることもあるが、昨年12月に発売され、3月までの4ヵ月間でタイトル数は8本。内3本がセガ自社リバイバル。ちなみにサードパーティの作品が4月以降に2本ではそう言いたくもなる。

スペースハリアーが16メガで4980円。メガ数に比べて価格が安い。とはいえ、リバイバルはリバイバル。強力なオリジナルも出さないのは、セガファンのみを対象にした売り方と思われても仕方ない。今のラインナップだとセガの同窓会用ハードになってしまいそうだ。

セガはサターンとの棲み分けは商品のポジショニングでと言うが、このソフトの量や内容では値段のみの棲み分けに見える。「新しいゲームはサターンで」との言葉がインタビューで出たが、古くなったソフトを安く買うという層を狙っているなら王者セガらしくない。これからのラインナップにもよるが、現状では32Xの意図が分からない。



アーケードからの移植「バーチャレーシング　デラックス」。3種類に増えた車種や、コースの追加、2人同時プレイや2種類のリプレイモードなど32ビットの機能を生かした工夫がなされている。しかし内容的には今一つ。

ジャガー

我が道を行く、「ジャガー」。マニアご用達のアメゲーマシン。そのオリジナリティあふれる男の生きざま。

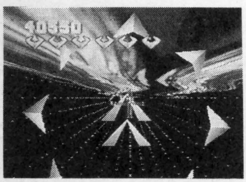
胸をはって言おう ザ・アメゲーマシーン

かつて全米で900万台まで普及したゲーム市場が一気に潰れてしまったことがある。その主役が世界で初めてビデオゲームを作ったアタリである。

そのアタリ社だが、実はカスタムチップの設計においては非常に優れたエンジニアを擁し、独特なハードを作ってきた。そのアタリの64ビットゲーム機ジャガー。ポリゴンは言うに及ばずデータ伸張機能、本体同士の通信などゲームだけだぜと言わんばかりのスペックがまず男らしい。本体内のチップの名前が「トム」と「ジェリー」…実に粋だ。

日本では2000台しか売れていなくても胸を張って「ザ・アメゲーマシーン」と言おう。

ラインナップも渋い。25歳以上のアーケードマニアなら知っているかもしれないアタリのベクタースキャン物。そのリバイバル「テンペスト2000」、DOOMライクな3Dゲーム「エイリアンVS.プレデター」などアメリカの匂いが胸いっぱいに広がる本物のアメゲーマシーン。ターゲットを絞り込み、一般ユーザーなど見ていないスパルタンな生き様を見せ混迷する業界を走り抜けて欲しい。



10年以上前ゲーセンに時々あった名作。
「次世代機でこれかあ」と思うのは君の心の貧しさなり。
94年CESの月間最優秀ゲームに選ばれている。
面白さは不滅、遊者の余裕なり。



バーチャレーシング デラックス [RCG]	メーカー：セガ／機種：スーパー32X／価格：¥8,800 ©SEGA 1992, 1993
テンペスト2000 [STG]	メーカー：ムーミン／機種：ジャガー／価格：¥6,480

次世代を担う!? 続出する3Dシューティングのゲーム性と臨場感

次世代機のオリジナルソフトとして続出する3Dシューティング。次世代機のマシンパワーを生かしたソフトとして賞賛の声も大きい。その本質的な魅力とは？

ドゥーム／キリーク・ザ・ブラッド／エイリアンVS.プレデター

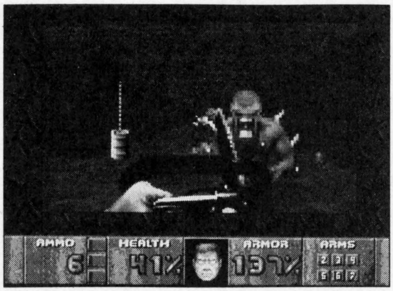
名作「ドゥーム」にみるゲームの臨場感

「ドゥーム」に代表される回廊型3Dシューティングゲーム（以下3Dシューティング）。次世代機用のソフトとして続々と登場している。特にPS用ソフト「キリーク・ザ・ブラッド」は、卓越したビジュアルセンスとクオリティでヒット作品となった。

3D映像で作り込まれた仮想空間の中、自分がその場にいるかのように戦闘を体験することができる臨場感。ガチガチのシミュレーターではなく、シューティングゲームとしても楽しめるゲーム性。これらを組み合わせることで、3Dシューティングはマニアックにならずに一歩一歩建物の中を探索していく緊張感をうまく表現している。

中でも、DOS/V版のソフトとして海外で高い評価を得て、スーパー32Xに移植された「ドゥーム」は、優れたゲーム性で他のソフトを引き離している。

多彩な敵キャラの移動や、攻撃をよけながら相手を狙ったり、壁から半身を乗り出して敵を狙撃したりと、単純に撃ち合いをして遊ぶ楽しさは、後発のソフトと比較しても一線を画している。



ゲーム性と臨場感が巧みに結合した「ドゥーム」

そうしたアクション性に加えて、マップ上に隠された様々な謎や仕掛けを探索し、隠し通路に隠されたアイテムを発見するのも大きな魅力となっていて、ともすれば撃ち合いに終始しがちなゲーム展開を引き締めている。探索の上で、ある場所から視認できるものすべてが表示されるマップが大きな手がかりとなるため、謎の難易度はかなり高いが理不尽さは薄い。

仕掛け自体も、ある条件下でスイッチを押すと放射能沼が干上がり隠し通路が開けるなど、アイディアや視覚効果にも優れている。なにより仕掛けを全部解かなくてもゲームそのものは終了可能なので、何度も繰り返して楽める。

世界観も悪魔的・宗教的な匂いがある。逆十字架型の赤黒いゲートは遊ぶ者に心理的な圧迫感を与え、実際に通過するとダメージを受ける。壁のテクスチャーやBGMも、ステージが進むにつれてよりアナーキーになっていく。演出で世界の広がりをうまく感じさせているのだ。

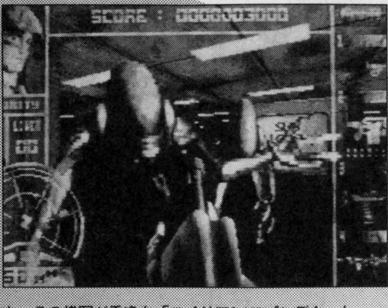
卓越したキャラゲー「エイリアンVSプレデター」

世界の広がりはジャガー用ソフト「エイリアンVSプレデター」にもうまく表現されている。

エイリアン・プレデター・海兵隊員のうち1キャラを選択して、最終目標をクリアするために建物内を探索していくのだが、それぞれのキャラの描き込みがどれもゲームに強く反映されている。

DOOM －ドゥーム－ [STG]	メーカー：セガ／機種：スーパー32X／価格：¥5,800 ©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
キリーク・ザ・ブラッド [STG]	メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800 ©1993,1994 iD Software Inc. ©1994 SEGA,All rights reserved.Doom is a trademark of iD Software,Inc.

建物の中を高速で動き回り、獲物を発見するとどこまでも執拗に追跡してくるエイリアンの動きは本能のままに行動する狩猟型の肉食獣を連想させる。また、回復アイテムが一切存在せず、人間に卵を産みつけて子供を増やし、死ぬと転生するというシステムには感動すら覚える。透明化できるプレデターも、誇り高い種族という設定のため、姿を消したまま敵を倒すと名誉点が下がって武器を取り上げられてしまう。逆に人間の方が、非常に華奢で無個性な存在に思えるほどだ。3Dシューティングのキャラゲー化ではなく、キャラの魅力を最大限に生かすために3Dシューティングというジャンルを選択したとさえいえるこのソフトは、異色ながら名作と呼んでいい。



キャラの描写が秀逸な「エイリアンVSプレデター」

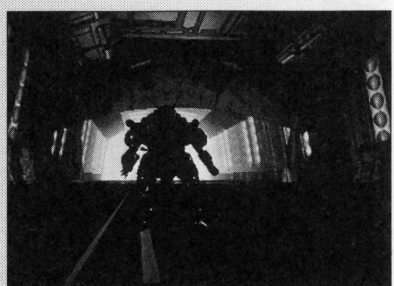
また、必要な情報はすべて(マップでさえも)画面上に表示されるため、ウィンドウを開けてゲームの進行を中断させてしまうこともない。「ステージクリア」という概念もないため、一度始めると電源を切るまで緊張感を持続させられるゲームとなっている。

一方で、「キリーク・ザ・ブラッド」が最初のインパクトほど遊び手をのめりこませないのは、アクション性が単純なことと、臨場感を楽しませることよりも、「ビジュアルを見せる」ことに溺れてしまったためではないだろうか。

3Dシューティングその本質とは

3Dシューティングというジャンルは、ある意味で、非常に次世代機向きのソフトという一面がある。

複雑な計算の後に3D映像を描き、それを高速で自由にスクロールさせるためにはかなりのマシンパワーが必要となる。その上グラフィックを細かく、テクスチャーを張って……などと処理を加えていくと、簡単にスーパーファミコンが扱える領域を陵駕してしまう。ある種次世代機だからこそ可能なソフトともいえるだろう。一方で派手な3D画面は人目を引きやすく、ゲーマー層以外のユーザーにも興味を抱かせやすい。


「キリーク・ザ・ブラッド」CGの質は高いのだが…

しかし、それだけに基本的なゲーム性をおろそかにして、安易にグラフィックの質だけに頼ったゲームが乱造されるのでは、ジャンルとしての先が見えてしまう。

3Dシューティングの魅力とは何だろうか。もちろんシューティングとしてのゲーム性や、謎解きなどのパズル的な楽しさはあるだろう。しかしその根本となっているのは、いつどこから攻撃されるかわからないという緊張感を味わいながら、仮想空間の中を現実と同じ時間軸でさまようことを通じて抱く、現実と仮想の交錯性の部分ではないだろうか。

もちろんアーケードのガンシューティングのような、アクション性だけをとことん追究したゲームがあってもいい。だが、今までにそうしたゲームは家庭用でも数多く発売されてきたし、3Dシューティングが目指す方向性はそれとは違った方向にあるのではないか。

敵意あふれる仮想空間を探索する緊張感。シューティングゲーム本来の面白さ。そうした方向性でゲームとしての進化を遂げてほしいと願っている。

(編集部)

エイリアンVSプレデター [STG]

メーカー:ムーミン/機種:ジャガー/価格:¥6,980

ハイスペック幻想

本当にどこまでできるのか?

言葉通り、私たちから見ると何でもできそうな次世代機達の「ハイスペック」データ。その豪華絢爛な数字どおり、ハードの性能だけで優れたゲームはできるのか。

椎野 竜彦

ハイスペックゆえにぶつかる壁とは

3万ポリゴン、1677万色同時発色エトセトラという次世代機の豪華絢爛たるスペックを見て、皆どう感じただろう?

確かに今までのハードと比べてぶっちぎりの高機能で凄いことできる可能性はたくさんあるんだけど、実際はなかなかそう簡単にはことは運ばないんだよね。

CD-ROMになって540メガという大容量はいろんな苦労をなくしてくれるんだけど、別の苦労もたくさん出てくるんだ。ROMであっても16メガ、32メガになると人力を超えてくる部分が出てくるんだけどそれを遥かに超える容量がどれくらいかっていうと、「スーパードンキーコングは32メガビット①ですから、バイト①に直すと、4メガバイトです。CD-ROMというのは、バイトでいうと500メガバイトです。ドンキーが6面ですから、600面のドンキーができるんですよ。しかも全部違う面。それだけ作るのは大変ですよね」(某プログラマー談)

で、グラフィックなんかは特に積み上げの作業だから一気に描きあげるなんてことができない部分なんだよね。だから100倍の絵を描くためには100人で描くか100年かけるかになっちゃうんだ。でも実際はそんなに開発人件費をかけたらゲームの値段が何倍にも(100万円で作って10本売れて利益が上がるところを1000万円で作ったら大変なことになるよね。市場のサイズに限界はあるからさ。まあ、市場のキャパを無視した本数を出荷するから値段が落ちたりするんだけど)なっちゃう。そこで今までPCエンジンなんかでは声優さんの声を入れたり(CDの音質だと一秒で44キロバイトも必要)メインと関係ないミニゲームを山のように入れたりとか苦労してたんだ。でも今やゲーム機の処理能力も上がってきたから、やっとそれ以外のCDの使い方ができるんじゃないかと次世代機では言われてきているんだよね。

開発の前に立ちふさがる環境という名の壁

では、次世代機ならより凄いゲームができるか、と聞かれれば「できる」と答えるんだけど、そのためには越えなきゃいけないハードルがたくさんあるんだよね。

ゲームを作るためには環境ありき。プログラムするための開発言語、絵を描くためのグラフィックツール、音楽用ツール等々ゲーム作りにはいろんな道具がいる。で、大体新発売のハード用のツールなんてほとんどないんだよね。ゲームを作っている人はもうその辺わかっていて「はなっからもう期待してないっていうか。要するにマシンの開発をしながら環境をつくるなんてことはあり得ないじゃないですか。ハードのスペックが決定してから、ようやく作れるもの

なのに、同時に出そうとしてるから当然無理がある」って言うくらいでね。

　まあこれは「技術力のない才能にあふれた人にもゲームを作るチャンスを」なんていって鳴り物入りの開発システムを作ったソニーで仕事している人の意見なんだけど、バグありはもう仕方ないことで、ゲームを作っていきながら少しずつそのバグを直していって時間をかけなきゃ改善されないことなんだ。おまけにソニーはツールだけでなくプログラムの部品まで用意していたんだからかなりがんばっているんだよね。でも、使い物にならないのもいっぱいあって、現場の人の中には、「基礎的な立ち上げで[2]ライブラリが来るじゃないですか。でも全然だめ。それがダメでどーすんですか。」(PS用ゲーム開発者1)なんて激怒している人もいるんだ。期限切られた仕事の中でツールにバグが出ればそうなるよね。

　「原因不明のバグだけでも直してほしい。はじめひどかったんですよ。マウスが描写画面からはずれると、とぶんですよ。『あっ、ハミでちゃった』『あーカーソルが動かない』『リセット』って半日分くらいの仕事がパァみたいな」(同・開発者)想像しただけでもゾッとしちゃうね。

　ただツールも現場で練られていく物だから少しずつクオリティーは上がって行くんだよね。

　今までは、ソフトを作りながらそのハードの機能を知って、プログラムのルーチンを蓄積するのに4~5年かかってたんだ。その上でやっとハードの機能を思い切り使えるようになるんだ。でもその頃にはハードの代替わりの時期になってたりして、毎回蓄積が無駄になっていたんだ。スーパーファミコンだってハードの限界まで使っているソフトが出たのは去年ぐらいと言われているからね。

　その問題を初めて変えていこうとしたのが3DO。もちろん最初のライブラリにはバグがいっぱいだったけど、1年半たってツールも練れて、「3DOを、皆さんしゃぶり尽くし始めたんで、これはすごいやというヒットは多分今年の冬くらいに多いと思うんですよ」(3DO用ゲーム開発者)と言う意見も聞かれるようになってきた。

　1年半でしゃぶり尽くす開発会社が本当にたくさんでたなら、これは今までに比べると圧倒的に早いよね。もちろん「本当に夜中まで技術の方がつめて一緒に考えてくださるんですよ」というぐらいのサポートがあってのことだと思うけど。ソニー、セガの今後が楽しみだよね。

作品の質に直結する　ツールの良し悪し

　では、これらの開発環境が何でゲームのクオリティに関係するか考えてみよう。

　ゲームを作る時間は会社によって違うだろうけど大体1年くらいなんだ。理由はコストであったり、タイトルの旬だったり色々ある。時間をかければ良くなるってわかっていても発売日は死守せねばいかん。限られた時間の中で仕事量を増やすには能率を上げるしか方法がないのはわかるよね。

　「結局絵を描くツールでも、使いにくければ効率が落ちるんですよ。効率が落ちるということはクオリティが一定以上上がらないということなんです。これがツールが良くなってくると、時間内に[3]カット&トライがガンガンできたりとか、実際に画面を出して見れたりということがどんどんできるようになるので、スーファミ自体の[4]ウインドウの機能をツール上で試せたりとか、そういうことがどんどん出てくると、デザイナーが思っていることがそのままツール上で再現できて、プログラマーに渡せる環境になってきます。そうなってくると、同じ時間をかけても、悪いツールで作った物とはできぁがるものが全然違ってくるんですよ」(サターン用ゲーム開発者)と言うことなわけさ。

　結局、いくら機械が良くても能力を引き出すツールができないと何も始まらないんだよね。1リットルしか燃料入れてないフェラーリみたいなもんだよね。ただ3DOの例を見ても今まで何年もかかって蓄積していた物が1年ほどで

使えるようになれば今まで上れなかったレベルまで上ることができるだろうってこと、500メガの燃料に32ビットのエンジンが思いっきり走るとこなんて想像しただけでわくわくするよね。

それに、今まではハード自体が遅かったから開発する言語がアセ[5]ンブラだったんだけど今やC[6]を使ってても十分なスピードが得られるようになってきたんだよ。つまりこれからは自分で練り上げたライブラリが次のハードになっても持っていける。蓄積していくことができるようになったんだよね。今まで子孫を作る機能がなかった生物が生殖できるようになって、遺伝子をつたえてどこまで進化していくか楽しみだよね。

キャラ物・シリーズ物の氾濫の行く末

とりあえずCで開発でき、ツールもライブラリも用意されて、今後どんどん良くなっていく。ただ問題は今までとは比べ物にならないくらい開発負荷[7]が小さくなったところで最も大きな壁にぶつかるんだ。開発負荷が小さくなる。その可能性についてポジティブな面は、「打ち込み用のマシンができて、それまで楽器ができなきゃ作曲家になれなかったような人たちが、その打ち込みの機械を使うことによって音楽の才能が表に出ることがあったんで、それと同じようなことが起こるといいなっていう」（PS用ゲーム開発者2）と言われるようにいろんなアイディアが表に出てくるかもしれないけど、現実はそうそう上手く行っていない。問題は発売されているゲームをみればわかるでしょ。

「ひとことで言えばなんかひどいな、っていう。レベルが低くて。これをスーパーファミコンのカートリッジとして出したらとても許されないだろうなって。スーファミっていま開発負荷がすごく高いから、新しいことやりたがらず売れ筋ばかりねらってるけど、グラフィックにしても何にしても技術力は高いじゃないですか。可能性としてはすごく広がったけど、弊害のほうが先に出たと思うんですよ。ようするに安易に作って出してしまった。今のこの時点だけから判断すると弊害のほうが大きいですね。志が低い上に技術も低いっていう」（PS用ゲーム開発者2）

今までの開発負荷があまりに高かったのと、ファミコンバブルの時に大きくなった会社のランニングコストが大きくなったためにどこの会社も冒険できなくなったんだよね。冒険して何か失敗したら路頭に迷う人間が5〜6人じゃ済まないから。まして株式上場なんてしてる会社ならなおさらだよ。半年、1年かけて3万本でツー[8]ペーが大体のところを死んでも守っていかないとね。

売り上げトップ10チャートを見ればわかるようにキャラクター物、シリーズ物ばかりで新しい物が全然ない。キャラ物、シリーズが悪い訳じゃないけどそればっかりって気持ち悪いよね。

もっとも開発負荷が小さくなって新しい物が2カ月でできるんなら冒険もできるようになるかもしれない。もしくはリスクの小さい小人数の会社で命がけで冒険する所なんて新しい物を作るかもね。

専門用語解説

❶ビット・バイト：コンピュータの命令を伝える基本単位。1バイト＝8ビット。
❷ライブラリ：キャラの移動など、ゲーム制作に必要な様々なプログラムのパーツ集のこと。
❸カット&トライ：実際に何回も動作させてみては様子を見ること。やり直し作業。
❹ウインドウの機能を…：RPGのHP表示等でおなじみのウインドウ機能も、開発ツールによって動作確認ができるものとできないものがある。当然前者の方が良い。
❺アセンブラ：機械語に直訳できる言語のこと。CPUやメモリに直接命令するので処理速度が速いが移植が難しい。
❻c：機械語を人間にわかりやすく翻訳した高級言語。移植も容易だが、アセンブラよりも速度が遅い。
❼開発負荷：開発にかかる資金や時間のこと。
❽ツーペー：赤字が出ないライン。採算分岐点のこと。
❾ワークステーション：パソコンの超高速な奴。描画機能はパソコンの数千倍。ゲームの開発の場合、シリコングラフィックス社のものを指す場合が多い。
❿レンダリング：ワークステーションで作成した3次元モデルに色をつけ、光の当たり方などを計算して1枚の絵にすること。
⓫スプライト：アニメのセル画のようなもの。1枚（または複数枚）でキャラを描き、重ね合わせて画面を構成する。

あ、もう一つほんとに巨大な会社なら冒険できるかな。とはいえ一度去勢されちゃったらなあ。こんなことをいう人がいる。

「移植キャラ、続編ものなんですけど。売れるゲームを作ることがいいことだとメーカーが思い始めたでしょ。そうすると、確実にクリエイターのレベルが下がるわけですよ。新しいことやらないわけですから。それならキャラクターものをやろうかなと考えるメーカーが増えちゃったわけ。そうすると、せっかくそこで働いてた優秀な人たちが、仕事が楽になっていくわけですよ。ゲームを1本作るためには半年から1年かかるんで、3本くらいやっただけで腕がガクンと落ちたんですよ。特にサウンドクリエイターなんて、原作に曲があったら、曲を作らなくてもいいわけですから。だから、腕が落ちた」(前出・3DO用ゲーム開発者)

強烈な意見だけどなかなか痛いよね。結局ゲームの質を最後に決めるのは開発スタッフの意地ってところあるからな。最終的に自分との戦いだから、最後の1分まで「あと1ドット打ち直そう」という気力があるか。コードを書き換えようか、またそういう雰囲気を作れるかが勝負だからね。

技術だけではゲームは変わらない

ツールの問題は時間が解決する部分が大きいけど、開発者のやる気の問題は原因が会社であったり実力だったりするから根が深いよね。

例えば今一番インな技術「ポリゴン」。次世代機を語るときにさしみのツマの如く語られるポリゴン。とはいえ新しい表現法が使えるようになったというだけなんだよね。

「スーパードンキーコングで使われたプリレンダー[9](ワークステーションでモデリングし、[10]レンダリングした絵を作る技術。作成する時は3Dだが、その後は[11]スプライトになるので2次元のデータになる)ってありますよね。あれはブームです。リアルタイム3Dももちろんブームです。ただ本質的な違いがあって、プリレンダーでグラフィックを作るときはアクションが10種あったらあらかじめ10種分用意しなくてはいけない。その用意された以外のアクションをさせることは不可能なんです。リアルタイム3Dは頂点のデーターを持って後は逐次計算しているだけですから、用意していないアクションでも表現することができるんです。例えば速く歩く、走るを表現する時、プリレンダーだとそれだけ用意します。でも、ものすごく速く走るは、用意されていないので表現できないが、リアルタイム3Dなら足の動きを自由に計算で調整できるんです。あらかじめ予定していた以外の動きも起こし得る」

(前出・PS用ゲーム開発者2)

でも、ポリゴンならではの表現力を生かしたゲームじゃなきゃ意味がないよね。

カードをポリゴンで表現して神経衰弱やったって、ゲームとしての面白さ変わんないでしょ。そこに何かアイディアがなきゃ技術の無駄遣いで終わるよね。スーファミの売れ線コピーのゲームばっかり、スペックでできるアーケードの移植じゃなくて。結局ゲームの面白さは技術に助けられることはあっても、技術だけからゲームの面白さは生まれないもんね。

スペックでゲームが変わるんじゃない、作り手がそのスペックを操れるようになったときに初めてハイスペック幻想が現実になるんだよ。



プロフィール

椎野竜彦(しいの・たつひこ)1966年生まれ 某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK－80からコンピュータを触り始め、PC－8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

【第2回】次世代機無責任座談会

出そろった次世代機に「言いたい放題」

年末年始を盛り上げた次世代機。プレイステーションやサターンは好調なスタートをきったようだ。ゲーム業界を騒がせたブームも落ちつきを取り戻し始めたいま、これからの予想を含め、感じたままの本音を語ってもらった。



サターンの話

広　口：サターンって、なんでこんなにソフト出ないんですか？

塚　本：単純に間に合ってないんですよ。どうしても本体とバーチャを年内に出そうとしたし。実際バーチャもバグ出ちゃってますし。ペパルーチョも半分だけ…。

広　口：よくRPGで最後の方どうしようもなくなると、2部構成とか、続編とかにしたりするからね。

久保田：サターンはPSに比べて品切れになってないですね。

倉　田：よく聞くのが、電器店にはこんなにあるのに、おもちゃ屋にはこれだけしかないという。その辺、流通コントロールができていない気がする。

広　口：割引してるとか、してないとか…。

久保田：サターンはそろそろ10～15%引きっていうところもありますね。PSが5～7%引き。

倉　田：動きが止まったとはいいませんけれど、バーチャが欲しい人にはある程度行き渡っちゃった感じですから。

久保田：RPGないですよね。

塚　本：ファンタシースターほにゃららとか。

広　口：でも、セガでRPGがブレイクしたことないからなあ。

倉　田：シルフィードの完全版はどうですか？

塚　本：でもゲーム自体はPC88版と変わってないという。

倉　田：その変わらなさが人々をひきつけてやまないんですよ。

広　口：4月か5月にならないと分からないですよね、サードパーティは。

塚　本：そうですね、5月まで静観というのはありますよ。

倉　田：特にサターンの場合、売れるソフトって決まっちゃってますよね。

久保田：そうですね。セガがアーケードゲームをガンガン持ってくるだろうし…。

広　口：でも、アーケードゲームって、本体のスペックがどんどん上がっていくわけだから、サターンとアーケードのスペックが離れちゃう。それでまた64ビットのやつ出すのかもしれないけど…。そうしたら、それはそれでマーケットが小さくなるってこと

だよね。

久保田：マニア・マニア・マニアですよね。アーケード大好き少年少女。

塚本：ちゃんと作れば、PSのリッジまでいくかどうかは、タイミングがありますけど、デイトナは光ですよね。

久保田：セガ以外っていい動きないんですか？　セガ以外のサターンゲーム。

広口：あんまり、めぼしいのがないような…。

プレイステーション（PS）の話

久保田：PSの流通というのはうまくいってるんですか？

倉田：基本的に値崩れとか過剰在庫とか出さないのが方針なんで、初回の出荷数っていうのはどうしてもメーカーさんとソニーの話し合いで決めるっていうのがあるじゃないですか。だから、最初から大きな商いを考えているメーカーには、それがネックになる部分ってあるでしょうねぇ。

広口：考え方変えていかないとだめなんですよね。FCだけで大きくなったところは…。

倉田：規模の大きい会社ほど、それだけ目標とする売上っていうのが大きくなってくるから、せいぜい売れて5万っていうと、中小のプロダクションの時代っていえるのかもしれません。

広口：PSも最近クソゲー増えてますよね。

塚本：PSって知らない会社が多いし…。

広口：マックのCDでちょっと当てて、次はソニーだっていうとこ多いですよね。

久保田：PSでガ●ダムのポリゴン版出ますよね。どうなんでしょうね。

塚本：けっこう大騒ぎですよ。

広口：二十代半ばの人で、ガ●ダムが動くなら買うっていう人、多いんじゃないですか？

塚本：でも、ガ●ダムで格闘ができるのなら、「バーチャぐらいのクオリティで！」って思っちゃう。開発シンドイと思いますよ。

広口：開発ツールはよくできてるんですか？

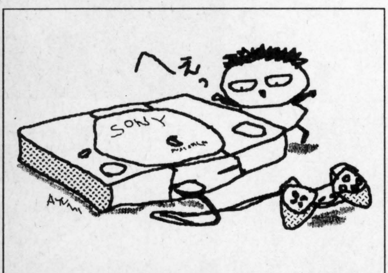
倉田：あれ作った人とお会いした時、「使いやすいですか？」って聞いたら、「使いづらいです」って言われました。

久保田：アセンブラを使いたかったら、ソニーの担当さんに直談判しに行かなければならないって聞いたんですけど。

塚本：そうです。現段階では、ライブラリていうか、入っているものに問題ありなんですよ。サウンドツールもだめだしプログラムもだめ。グラフィックツールがいちばんだめ。いいとこなしです。

広口：最初から密接にやっているメーカー以外はよくわかんないよね。ツールが不備だとかっていうのは、ユーザーには関係ないのかもしれないですけど…。まあソニーも開発ツールは常にバージョンアップして行くんでしょうし…。SFCも最初はひどかったですからね。

塚本：ただ、実際ツールにバグがあるし、ルーチンが動かないのもいっぱいある状態では、「将来のことは置いといて、今はどうなんですか？」と言いたい。



プロフィール

広口友久（仮名）：某ゲームメーカー宣伝課課長。
塚本郁雄（〃）：PSのゲームも開発している某ゲームメーカー開発担当。
倉田有二郎（〃）：某ゲームメーカー企画開発担当者
久保田佳美（〃）：多くのゲーム雑誌にたずさわっているゲームライター。

ハードだけでなく、本当の「次世代」に行くために

圧倒的なパフォーマンスを持って私たちの前にやってきた「次世代機」たち。だが、私たちはまだ本当の「次世代」を見てはいない。

高い性能と山積みの課題

製造期間の短さ。そして圧倒的に安い製造費。ROMカートリッジにとって代わりそうなCD-ROM。3D処理を難なくこなす32ビットCPUカスタムチップ。次世代機たちは圧倒的なパフォーマンスを持ってやってきた。

人々が、どれくらい次世代機に魅せられたのかは、出足の売れ行きからも想像することができる。

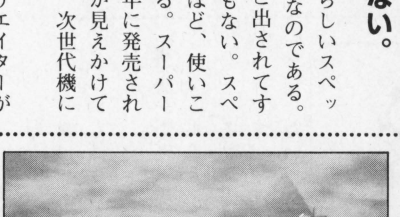
だが、それは完璧なものではなかった。移植ものはさておき、オリジナルについてはみんなが期待した「見たことのないすごいゲーム」はなかった。第一に、オリジナル自体少なかったように見える。戦略ソフトとして移植ものを持ってくるのは分かるが、オリジナルがお留守では、納得できない。オリジナルにしても、画面だけで中身が薄い、スーパーファミコンと変わらないものでは次世代機の意味がない。現場の開発環境にも問題は残るようだ。解消しなければならない課題は山積みだ。

スペックの可能性 扱うのは人間である

だが、それで「次世代機なんてダメじゃん」と言うのも少し短絡的すぎるだろう。前出の文にもあるが、どんなにすばらしいスペックも、扱うのは人間なのである。「さあ、どうだ!」と出されてすぐ使いこなせるわけもない。スペックが高ければ高いほど、使いこなすには時間がかかる。スーパーファミコンですら90年に発売されて、やっと最近全てが見えかけてきたというくらいだ。次世代機についてもそうだろう。

そして、現場のクリエイターが試行錯誤を続けて、今のスペックを手足のように扱えるようになったとき、初めて自由に表現したい作品を創れるようになるに違いない。そこには従来の機種では表現しえなかった、感性のほとばしりを見ることもできるだろう。これからはそんな、画面だけが「次世代」ではなく、ゲーム性すべてに「次世代」を感じさせるような、作品を期待したい。

スペックは可能性である。その性能が上がれば上がるほど、人間の創造をどこまでものばしていける。



高いレベルと未来への指針を示す「パンツァードラグーン」。

「次世代」へ行くための問題

たが、まだ問題は残る。それはゲームの質の問題である。表現されるものの質が低ければ、どんな

パンツァードラグーン [STG]
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800

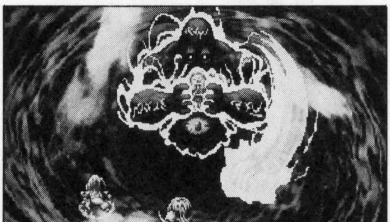


に性能のいいマシンもただのガラクタである。要は現場の実力も上がらなくては意味がない。

たとえば、ゲームについて考えず、ただ売り易いソフトへと走っていく時、いちばん最初に目に入るのが「売れているゲーム」であり「評判の良いゲーム」だ。なぜ売れているのかという本質を考えず、安易に「おっ、これならできそうじゃん」と言い、「開発クン、これ作ってよ」ではダメなのだ。ヒットしたソフトのシステム、バランスには何らかの必然性がある筈だ。軽い気持ちで作り始めてはそれが見えない。だからバランスの取りどころ、ツボを抑えていない気の抜けたゲームになってしまう場合が多い。やはりゲームも生みの苦しみを味わわなくては命あるいいものは生まれないのかもしれない。

また市場の問題もある。問屋は話題性でゲームを選ぶ場合が多い。オリジナルは圧倒的に不利になってしまう。メーカーは売る努力をしなければならないし、問屋は知る努力をしなければばならない。そして私たちユーザー。受け取る私たちの許容範囲も広げて行かなくてはだめだ。いいゲームを良いと判断できるようになる努力が必要になる。保守的に「はずれないゲーム、分かりやすいゲーム」だけを求める最大公約数になってはいけない。まだまだある。こういった今あるゲーム業界の問題をクリアにしなければ、ハードの性能がいくら上がっても「次世代」に行くことはできないだろう。

そして、こうした問題がクリアになった時、本当に「今までに体験したことのないゲーム」に出会うことができるのではないだろうか。



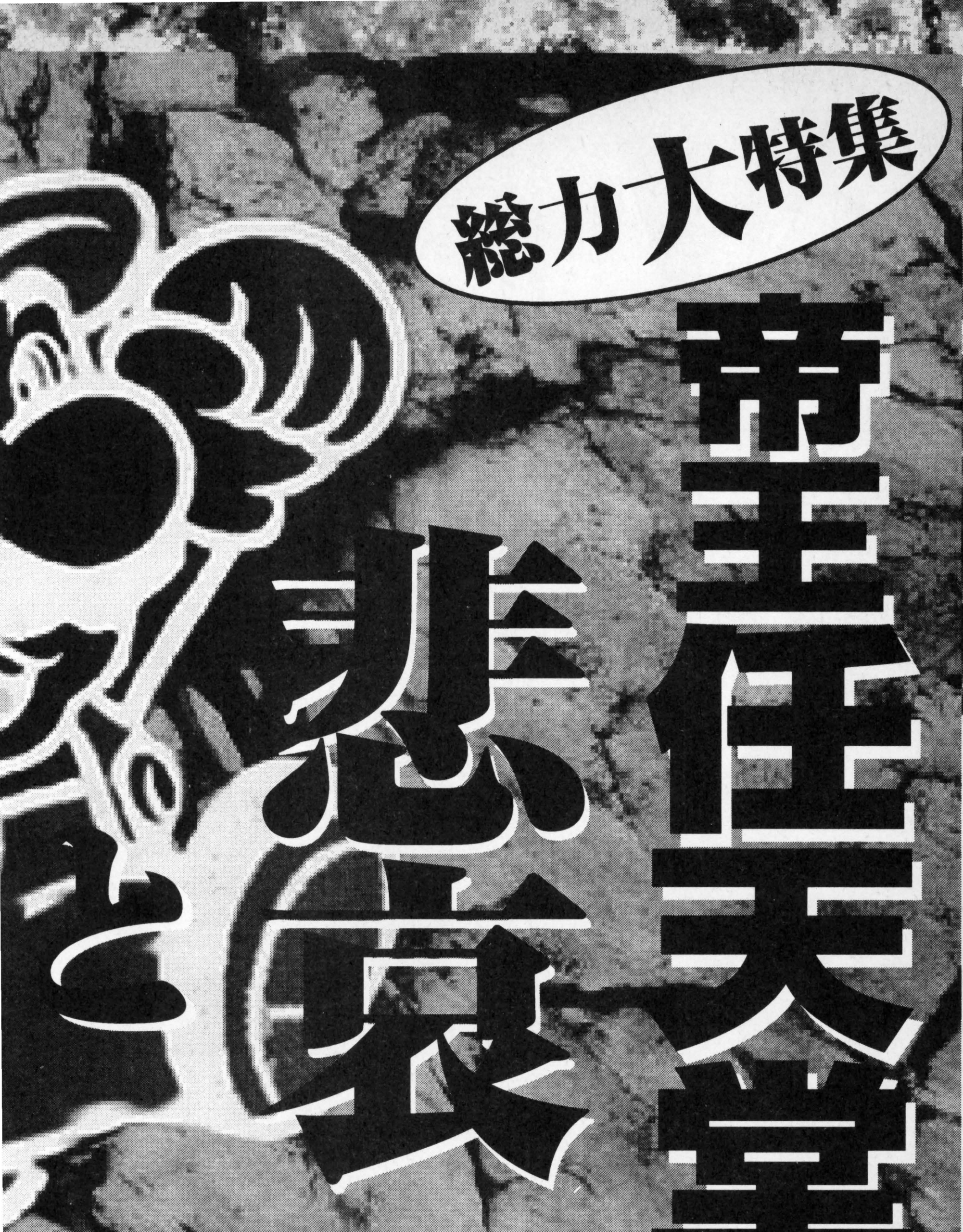
次世代機ＲＰＧの注目作「アーク ザ ラッド」は期待大。

文化として、今を越える新世代へ

人が育ち、社会が豊かになり、マシンの性能が上がる。そして良質の作品が生まれる。ただのヒマ潰しとして消費されるだけだったゲームが、いま人を感動させ、新しいエンタテインメントとして成立されようとしている。もちろん今までにもすばらしい作品はたくさんあった。だがこれからまた、今までを越える新世代に入ろうとしているのだ。

あせらずに待とう。結果を急いではいけない。ゲーム（文化）を飛躍させる可能性を持つ次世代機たち。私たちはこの次世代機メーカの与えてくれた夢を大切に育てていきたい。決して壊さないように…。

アーク ザ ラット [RPG]
メーカー：ソニー・コンピュータエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：未定



総力大特集

帝任天堂の悲哀

一強皆弱を誇る任天堂。
だが、その土台が揺らぎはじめている。
新世代機の華やかな競争を横目に
沈黙を守る任天堂は、
何を思うのか？



栄光

ファミコンが生みだし、現在のゲーム業界を築き上げた業界の帝王、任天堂。

マリオ、DQ、FF……。現在も続くこれらヒットシリーズは、すべてファミコンが作り上げた土壌から誕生した。

人気ソフトの発売日にはお店の前に長蛇の列ができ、社会現象すら引き起こした。

その後スーパーファミコンの発売により、コンシューマゲームは一つの成熟期へと向かっていく。

一強皆弱の論理を押し進め、国内市場の90%のシェアを握る任天堂。それすらユーザーに安心感を与え、任天堂ブランドという名の信頼感を作り上げた。

しかし、今、その土台が徐々に揺らぎ始めているように見える。

セガ、ソニーの発売した新世代機は、どちらも順調に100万台を突破し、なおも販売台数を伸ばしている。

FC、SFCとはまだ比較にならない数字とはいえ、市場の勢いは徐々に傾き始めている。

こうした華やかな次世代機競争を横目に、一人沈黙を続ける任天堂。その姿は何を意味するのか。

伏龍の如く力を蓄えているか。

それとも……。

もう一度すべてが始まろうとしている。

沈黙する帝王は再び玉座につけるのか

健闘するセガとソニー

セガサターン（以下　サターン）とプレイステーション（以下　PS）が100万台を突破した。さらに普及版として値下げする動きもあり、両者とも任天堂を迎え打つ準備が着々と進んでいるようだ。課題になっていたオリジナルRPGも30万本クラスの作品が用意されており、これからの可能性を感じさせる。

5月中旬にロサンゼルスで行われたE3（エレクトロニクス・エンタテインメント・エキスポ）ではサターン、PSともに話題の中心となっていた。当初は両者とも9月に発売されると思われていたが、サターンはE3期間中に正式発表し、その翌日に発売するという奇襲に出た。これはソニーを意識した作戦であり、また米国におけるジェネシス成功の自信からくる行動であると思われる。

活況を呈する新世代機。確かにまだ100万台である。PCエンジン、メガドライブも累計300万台以上を出荷したが、結果的には任天堂を脅かす存在にはならなかった。この事実からは、今回の新世代機100万台を「繰り返す歴史の1ページ」にしか評価できない。しかし、今回も「歴史」で終わってしまうのだろうか。

今回は任天堂も苦しいとする見方

米国でのシェアは任天堂よりもセガの方が大きい。これは「ドラクエ」、「FF」など日本のRPGが米国では受けないため戦力にならないこと、「ソニック」などキャラクター性の高いアクションゲームがタイミング良く発売できたことなどがあげられる。ゲームの趣向性と戦略次第では任天堂以外のハードが受け入れられる例である。つまり日本でも、ゲームソフトの趣向性が変わってくれば（FF万能感が消えてくると）、戦略次第では他のゲームマシンが受け入れられ、脚光を浴びる可能性があるのだ。

また、ソニーの流通改革は、絶対的存在「初心会」からの脱皮を予感させ、定価販売への理想へ近づいた。本体価格の値下げは、爆発的成功のための必須条件でもある。あとは良質なソフトが生まれ

ることと、それまで耐える企業体力なのだ。もちろんそういった超良質なソフトが出ずに終わればソニーは莫大な出費を回収できずに、この「任天堂を見返すためのプロジェクト」が失敗だったと世評がくだる。では、「超良質なソフト」は今後も任天堂ファミリーからしか出ないのであろうか？

PSで100万本ソフトが出ないと断言できるのか？

そもそも「超良質なソフト」とはいったい何なのか。

任天堂の山内社長の言葉を借りれば「100万本売れるソフトが市場を活性化させる（92年初心会講演での発言）」と言えるだろう。「10万本作品が10本出ても活性化しない」とも言っている。確かに過去100万本以上売った作品（シリーズ含む）を探してみると、「スーパーマリオ」、「ゼルダ」、「ドラクエ」、「FF」「ストⅡ」、「スーパードンキーコング」、「ダビスタⅢ」、「クロノ・トリガー」など、任天堂マシンにしかその存在を確認することが難しい。

しかし、「ダビスタⅢ」に見るように育成型シミュレーションゲームなどは、それまでの大作の常識的ジャンルであるRPGを凌ぐことも可能な土壌になりつつある。

可能性は低いだろうが、もし続編の「ダビスタⅣ」がPSで独占的に発売されたら…。

PSは一気に駆け上がるだろう。

選ばれるハードになるには

ファミコン（以下　FC）が累計2000万台に到達しても、もうだれもFCでゲームを発売しない。活気がないからだ。ところがSFCは違う。今年のラインナップは「ロマサガⅢ」、「ドラクエⅥ」、「マリオRPG」、「スーパードンキーコングⅡ」など大作が目白押し。12月までのスケジュールとして任天堂は完璧なシナリオを組んでいる。SFC攻勢の直後はセカンドパーティを中心としたウルトラ64展開。次世代機の入る隙などまったくない。しかしここで問題なのは、サードパーティの力が無視されていることだ。

30万本を効率良く稼ぐためにPSへ移行したサードパーティのソフトが、何年かのち100万本に到達する可能性がないとは言えない。現にSFCで100万本売るより、PSで30万本売った方が儲かるのである。

市場の状況次第でどのマシンでも開発可能なサードパーティ。任天堂は軽視しているように見えるが、彼らから100万本ソフトが出ないとは言い切れないはずだ。

米国でウルトラ64は期待されているか？

5月中旬にロサンゼルスで行われたE3（エレクトロニクス・エンタテインメント・エキスポ）で、アメリカのゲーム開発者たちに、任天堂のウルトラ64を含めた次世代ゲームマシンについて聞いてみた。

「まだ、仕様などのアナウンスが全然ないので、ウルトラ64には期待できないですね。来年のスタンダードマシンはプレイステーションかサターンでしょうね。プレイステーションはハードウェアの処理が速いし、ソニーという企業の力に期待しています（インタープレイ社　エリック・デミルト氏）」

「個人的な意見だけど、セガ、ソニー、3DOもがんばるとは思う。だけど結局は、力があって実績もある任天堂の天下になると思う（ゲームテック社　ウイリアムB・マコーミック氏）」

ゲームテック社は、すべての新世代機（ウルトラ64も含む）でゲームを開発中であり、そこが任天堂だと言うところが興味深い。

ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか

次世代機戦争の大本命といわれるウルトラ64は、新しい王道を築けるのか。

ウルトラ64にみる任天堂の周到な準備

いまだ闇に包まれたままのウルトラ64。任天堂は完全に情報をシャットアウト。噂すらもほとんど流れていないのが現状である。

発売を前にここまで情報を流さないのはなぜだろうか。「ハードの仕様が詰まりきっていない」、「発表時のインパクトを増すため」などと、様々な憶測も飛んでいる。任天堂は、スペックの発表はゲームには何の関係もないというが、本当のところは今一つわからない。

とはいえ、セカンドパーティという名目でエニックス、スクウェアという大御所をがっちり掴んでいるのは強力だ。ソニーもセガも市場の拡大に「大作RPG」が絶対必要というが、任天堂には「ドラクエ」と「FF」の2タイトルがある。インパクトこそ薄くなったものの、この2作がユーザーに与える安心感や期待感は大きい。しかも、任天堂のこれまでの実績からすると、ウルトラ64はやはり次世代機競争の大本命だ。開発機材や情報などで優遇された立場にあることを考えると、この2社がPSやサターンの市場に移行するわけはない。

それに加えて、何よりの安心材料は流通に対しての力だろう。ソニーがいくらレコードの流通を利用するといってもその出荷先は大都市中心でしかない。単純に取扱い店舗数を比べても、初心会のそれとは比べものにならない。

何と言っても任天堂が狙っている出荷台数は100万、200万台ではない。抜け目なく準備もすませているだろう。だから「いくぜ100万台!」のかけ声には何の脅威もインパクトも感じていないように見える。まさに任天堂は絶対の自信に溢れている。

だが、それと同時にFCからSFCに移った頃とは、任天堂をめぐる状況がかなり違ってきているのではないだろうか。

性能的には大差なし純粋なソフト勝負

任天堂はSFCで初めて『モード7』と呼ばれる拡大縮小機能を搭載した。この機能はゲームに大きな影響を与えることになった。

例えば、それまでのレースゲームはコースを表現するときにラスタースクロールというテクニックを使っていた。これは水平に切った画面をずらすことによってコーナーを表現する方法で、原理的には車は常に画面の中心にあるので、決められたレールの上でしか移動できない弱点があった。

それに対してモード7では、原理的に実際、車をコース上で走らせている。だからコースを自由に走ることができるし、逆走もできる。コーナーを攻めることができるようになったのだ。

このモード7の機能をフルに活かしたレースゲーム『F-ZER



O』。これは革新だった。その後、従来型のラスタースクロールのレースゲームなど全くといっていいほど見なくなった。レースゲーム一つを取ってみてもこれだけ流れを変えてしまったのである。

ではウルトラ64ではどうだろう。果たしてモード7が与えたような、ゲーム性を変えるほどインパクトのある新機能を本体でサポートしているのだろうか？　今はスペックも明らかではないので、機能に関しては発表されたソフトから想像するしかない。

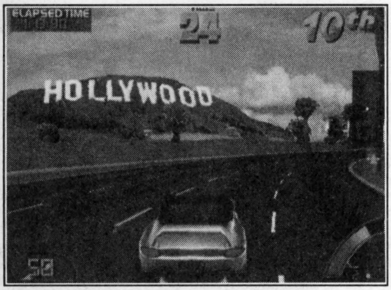
だが、『クルージングUSA』『キラーインスティンクト』を見る限りでは、「ポリゴンを扱うことのできる機械」ぐらいで目新しさは無さそうだ。写真を見てもパッドが4つ使えそうだくらいしかわからない。

今まで「ゲーム機はソフトである」と言い切りながら、任天堂は常に優れたハードで市場をリードしてきた。

しかし、ポリゴンという流行の画面はとりあえずサターンやPSでみんな見慣れてしまっている。そんな中でグラフィックが「綺麗」なだけではユーザーにインパクトを与えられるとは思えない。任天堂ははじめて他機種とソフトだけで戦わなくてはいけないのだ。

年末商戦に向けての戦略とは何か

10数社と言われているセカンドパーティでは、すでに開発がスタートしているという話を聞く。技術力のあるセカンドパーティで市場を形成しつつ、開発環境を整備していくという流れなのだろう。



アメリカで発売予定の「クルージングUSA」。
日本では発売未定。

ではどのタイミングで他サードパーティを取り込んでいくのだろうか。限られたセカンドパーティだけでは活気のある市場はできない。

しかも、グラフィックだけならハード完成以前から作り始めることが可能だが、プログラミングはハードがなければ進められない。ツールが配られたのが5～6月だと言われており、それを考えると今年末にソフトを発売できるところはほとんど無さそうである。

良質のソフトと共にハードを発売する重要さを知っている任天堂。とはいえソフトのラインアップを待って、他社の新世代機達に年末商戦を2度も譲るのだろうか。はたまた2度の年末商戦くらい平気なのか。

今はまだ「昨年末は結局SFCが一番出荷した」と帝王の余裕を見せつけている。だが、シェアを少しずつでも失っていることには変わりない。任天堂のいう「現存できるゲーム機の最高峰」は、本当にすべてを凌駕できるのだろうか。

NINTENDO ULTRA64



ウルトラ64　ハードウェア性能

CPU……………64bitRISCチップ（R4200またはR4300）のカスタム　内部／外部クロック＝105.38MHz　データ転送速度＝500MB／秒
グラフィックス…64bitグラフィックスプロセッサー（エンハンスドモード時80MHz）
解像度320×224～1200×1200ドットフルカラー（ハイビジョン規格にも対応）
サウンド………44.1KHz対応の64bitデジタルサウンドプロセッサー　64音色同時発音可能
備考……………1秒間に10万ポリゴン（テクスチャー対応）表示可能

（米国ネクストジェネレーション誌より）

ハイスペック戦争で生き残れるか バーチャルボーイ

新世代機のハイスペック戦争を横目に独自路線を目指すバーチャルボーイ。その存在意義を検証する。

ハイスペック競争の中我が道を進むその姿勢

ポリゴンによる3D表現や実写映像を取り込んだグラフィック、PCM音源による重厚なサウンドなどハイスペック競争が注目を集める昨今のゲーム業界。そんな中、あえて赤色モノクロ、ワイヤーフレームという一世代前の映像で挑戦を挑んだバーチャルボーイ（以下VB）は、発売前からユーザーや業界関係者を巻き込んで、賛否両論を巻き起こしている。

まだ本年3月に開催されたゲーム発表会「ゲームエキスポ'95」と5月のE3でユーザーの前に登場しただけなので、その真価は判断しにくい面も多い。だが、現在発表されているソフトを見る限り、テトリスのような本体を引っ張る大作ソフトの存在が見受けられないのも事実だ。

本体同時発売ソフトは『ギャラクティックピンボール』、『レッドアラーム』、『テレロボクサー』、『マリオズVBテニス』の4本（6月20日現在）。このうち『レッドアラーム』が、空間をうまく活かしたVBならではのSTGとなっているものの、内容は古典的なSTGに留まっており、万人受けするとは言い難い。また、他のタイトルは空間で何を遊ばせるかが試行錯誤の域を脱しておらず、立体視が手前、奥、中間といった芝居の描き割りレベルでしかなかったり、ゲーム性がライン移動の追加に留まっている向きある。当初企画されていた通信対戦ケーブルの発売延期も、対戦が気軽にできる点が利点の携帯用ゲーム機としては、マイナス要素に上げられるだろう。

しかし、これらは裏返せば、VBの特性をフルに活かしたソフトがまだないということだ。前述した赤色モノクロのワイヤーフレームによる画面、立体視による空間表現、「覗く」ことで外界から完全に遮断され、純粋にゲームに没入できる楽しさ、携帯用ならではの通信対戦といった要素を集大性した作品。それは従来のテレビゲームとはまったく異なった、新しいゲーム性の出現を予感させる。



「マリオクラッシュ（仮称）」は9月発売予定。



VIRTUAL BOY
CPU：32ビットRISCチップ（NEC製V810）。
赤色モノクロ4段階による立体視表示。
ステレオ音声。
単3アルカリ電池6本で約7時間動作。
左右に2つの十字キーとボタン4個のコントローラを持つ。

任天堂の新しいゲーム性への挑戦

VBは、任天堂のこうした新しいゲーム性の創造への挑戦とみなすべきだろう。新世代機の登場で、従来の2DのTV画面上で表現するゲームの進化は、ある種のピークを迎えた感がある。ウルトラ64が登場すればなおさらだ。その時、テレビゲームがマンネリ化して衰退していくのか、それとも新しい刺激を受けてさらに発展していくのかはまだ見えない。だが、VBがまったく新しいゲームの可能性を見せていることは事実だ。

加えてこの挑戦は、いわば任天堂だからできる部分でもある。会社の企業体力とゲームの未来を深く見据えた姿勢の賜物だろう。他のメーカーでは企画段階で通らなかったに違いない。

昨年出版界を沸かせた「立体本」ブームは、立体で何を見せるかを提示できなかったために一過性のブームで終わった。VBもその轍を踏むのか。それとも新しいゲーム性の創造を果たしてウルトラ64と共に業界をリードしていくのか。その挑戦はまだ始まったばかりだ。

ゲームメーカーから見たウルトラ64の可能性

—データイースト株式会社 コンシューマ国内販売部 課長 **竹内 倫**—

ファミコンからスーパーファミコンに移行した時代と違い、既存のマーケットに対しては、表現力という点では、スーパーファミコンで十分という気もします。ファミコンの時代には企画・開発面からも要望されていた部分があったのですが、今度の場合にはそれほどでもないのでは、というようにも感じられます。そういう意味では、スーパーファミコンとウルトラ64というのは市場に共存できる可能性もあるのではないでしょうか？

メーカーがソフトを開発する時には、企画を練ってそれに見合ったハードで開発する方法と、そのハードの市場を考えて企画を練るといった、2種類の方法に大別されると考えられますが、この棲み分けが明白に出てくるでしょう。スーパーファミコン100万本候補のタイトルが何作かあるようですし…。

ウルトラ64が発売されれば、過去の実績からも最終的に1000万台に近い数字には行くのではと思えるのですが、鍵を握るのは、ソフトのパワー、物流通（商品を卸す流通）、そして情報流通（情報を流す媒体）が、いかにミックスされるのか、ということではないでしょうか。

来年末のゲーム市場のシェアを個人的に予想させていただくと…、『皆さんの考えていらっしゃる通り』になるのではないかと思っています。

サテラビューの理想と現実

派手な宣伝とは対照的に魅力に乏しいサテラビュー。任天堂の真意はどこにあるのか。

甘いセールストーク 現状はかなり寂しい

空から降ってくる新しいゲーム。アイドル達のゲーム番組。サテラでしか楽しめないオリジナルゲーム。新作ソフトの一足早いお試しプレイ。

セールストークはいろいろあるが、現状はかなり寂しいようだ。

実際、画面とシンクロしない声の放送ではラジオと変わらない。宮本氏などゲームのプロではなく、ゲームに詳しいとは言い難いタレントの話では番組自体も魅力に乏しい。

おまけにダウンロードして遊べるサテラだけのオリジナルゲームもまだ少ない。メモリーパックの容量も少なく、すぐにいっぱいになる。別売りのメモリーパックもないので、遊びたいゲームごとにデータを消し、放送時間まで待ってダウンロードしなくてはいけない。前半1年、後半1年という期間で、2000個のヒントをもとに繰り広げられる「名前を盗まれた町」の物語もまだ先が見えない。

新作ゲーム情報も、もっと参加メーカーが増えなければ紙媒体の方が見やすくて良い。お試しプレイもまだ数が少ない。これで1万8000円。ほとんどふざけるなと言いたくなる。

10年後をふまえた 任天堂の大いなる実験

だが、もちろんこうした点は任天堂もわかった上で進めているはずだ。むしろこのサテラビューの本当の意味は、任天堂の大いなる実験と考えるべきではないか。

10年後を考えれば、現在の販売システムを変えていかなくてはいけないことは任天堂は十分承知しているだろう。

家庭に居ながらにして自分の好きなソフトを入手できる。オン・デマンド方式と呼ばれるこのシステムは、ゲームのみでなく、新しい流通の形態としてケーブルテレビを使って映画などで実験中だ。しかし、これもまだ実験の域を出ない。全国を繋ぐケーブル網の整備も先の話だ。そんな状況では、任天堂としてもいきなり販売システムを大転換することはできない。なによりこれまで任天堂を支えてきた「初心会」を切り捨てることは不可能だし、初心会の力を借りてウルトラ64を全国に流通させ



▶「宇宙からマリオが降ってくる!」のキャッチでおなじみ。発売予定のゲームを体験できることが期待されているサテラビューだが。

なければならないことを考えればさらに厳しいだろう。

ただ、商品として考えると、店頭売りではなく通信販売による直販のみにしたのは疑問が残る。300万といわれるBSユーザーにどれだけアピールするだろうか。BS機材まで揃えると相当な金額になるため、おそらく出荷台数は非常に少ないように思える。

それでも直販方式をとったのは、ユーザーを正確に把握でき、データー収集に有効だからではないか。

ゲームを通信によって配信し、ウルトラ64が対応するといわれる磁気ディスクに書き込むようにすれば、任天堂にとっては流通が簡素化されて利益が増える一方、ソフトハウスにとっては現在の任天堂ビジネスの最大の問題であるROMの莫大な製造コストが解消されることになる。さらにユーザーにとっては自宅で好きなときにゲームが楽しめる。まさに夢のような話だ。大作RPGなどは無理でもFC初期の名作ゲームなら現状でも配信可能だ。新作ソフトのお試し版が増えれば、これまで購入するまでわからなかったゲームが「立ち読み」できることになる。

ただ、そのためにはこれから解決しなければいけない課題が2つ考えられるだろう。

まず一つは加金システムの問題。本体を1万8000円出して買えば、後は無料でゲームが楽しめるというシステムは、ある程度サテラビューが普及したら収入源がなくなってしまう。もう一つはROMによって守られていたコピー防止の問題。磁気ディスクを採用した場合、ダウンロードしたゲームをコピーされては商売が成り立たない。

こうした問題を洗い出し、つぶしていくのは大変だ。だが、そのための壮大な実験がサテラビューなのだろう。どれ一つとっても1年2年では終わらない。業界を変えるための大事業だ。だが、もとより任天堂は数年で元を取るつもりはないように見える。10年先のゲーム業界を考えての布石。それはウルトラ64よりも地味で、かつ重要とは言えないだろうか。

天までとどくか?

『ジャックの豆の木』プロジェクト



ジャックの豆の木プロジェクトと銘打った雑誌広告を初めて見たとき「これは任天堂だけにできる開発引き抜きだな」と思った人は多いだろう。陰湿なイメージのある引き抜きを明るくしたということなのか。ゲーム制作のノウハウを知らなくてもOKというところが「何かやりたい」と思っている若いクリエイターの気持ちをつかむ。

ただ、実際のところ、任天堂は協賛しているだけなので、任天堂の開発でもないし、エイプの募集でもなさそうだ。すると任天堂が「スポンサーになるから好きなものを作らせてあげますよ」と言って他社へ流れていった力ある開発者を引き留めようとしたのだろうか。「ゲームを作るのはプロの仕事」という任天堂がアイディアだけのアマチュアを募集するとは考えにくい。応募者の数は500名程度と聞いた。注目度が低いのか、魅力がないのか。広告期間の短さを見ても、実際何の意図があるのかわからない。ゲームを作るにしてもプロジェクトを組んでビジネスベースに乗せるのは大変だ。このオーディションで何人採用されるのかはわからないが、応募者の期待を裏切らないものとなることを望む。



ファミ通に掲載された広告。審査員は糸井重里氏、宮本茂氏、中村光一氏、岩田聡氏など豪華。


任天堂くんの大冒険!!
やあボク ニンテンドーくん
早速ボクと一緒にボクの歴史をふりかえってみよう!
にん
ばーい 押田J・O
第一期。花札・トランプでウハウハの時代
明治22年
(1889年・106年前)
創業
創立者 山内房次郎
「大統領印」の花札
タバコ流通にのせて全国で流通!!
こばた
関係ないが当時のポスト四角い
花札1箱とタバコ1箱がほぼ同じ大きさだったんだって! 当時のタバコは小さかったんだね!!
明治40年
(1907年・88年前)
トランプ発売
トランプが日本に入ってきてから2年後だ!!
いきなり昭和28年
(1953年・42年前)
プラスチック製トランプ発売!
上手く飛ばせばキューリが切れるぞっ
昭和34年
(1959年・36年前)
皇太子ご成婚
南極のタロー ジロー生存確認
第一回レコード大賞
ああ資料がない
にん
ディズニートランプ空前の大ヒット
TVとタイアップしたおかげ!!
自粛
いきおい
他業種に進出!!
おかゆみたいなインスタントライスとか~
どろどろ
タクシー会社とか~
ダイヤ
ラブホテルとか~
でもすべて失敗
昭和39年
(1964年・31年前)
東京オリンピックを機に売れ行き止まる
第二期。試行錯誤の連続時代
色々失敗したけど今度はエレクトロニクス・トイに全力投球だっっ
エレクトロニクスのイメージ 違うけど…
よーしっやるぞーっ
うひょーっ
昭和42年
(1967年・28年前)
ヒッピー族登場
グループサウンズ人気
たぶんこんなの
ヒッピー
ウルトラハンド、ヒット
日本人は背が低いから高い所からモノが取れて便利!!
昭和43年
(1970年・27年前)
3億円事件
正確には2億9,430万7,500円だよ
ウルトラマシン
ピンポンのバッティングマシーン
ウルトラスコープ
潜望鏡みたいだよ
新製品次々発売
ラブテスター
相性がわかるぞっ
うひょ
どんどん行くぜっ
昭和45年
(1970年・25年前)
よど号事件
東京に光化学スモッグ発生
公害問題高まる
それでもつづくいきおいっっっ
「光線銃」
「光線銃SP」
大ヒット
がおうっ
ビッ
かっちょいいぜっ!



…そして、とうとう…
パン ポン
第4次中東戦争
ピクピク
と思ったら その秋
オイルショック!!
注文キャンセル殺到
大打撃!
ショック―
ボーリング跡地に
「レーザークレー射撃システム」を
開発したら
注文殺到!!
ピシィ
やったね
昭和48年 春
(1973年・22年前)
「神田川」流行歌に
「ちょっとだけョ」流行語に
四畳半フォーク
ボロン
しかし「光線銃カスタムシリーズ」は売れないぃぃっ
価格 25,000円!
当時の物価
アンパン 25円
コーヒー 120円
ラーメン 150円
映画 700円
タバコ(ピース) 50円
大卒公務員初任給 36,000円
今だと10万円ぐらい
サターンとプレステガ
一緒に買えちゃうよね
ちょっと高かったかなぁ
でも実は中身は
同じでね!
ゲームの切り変え
スイッチを9コ
つぶしただけ!
6
15
6を目玉にして
15を本命にする
戦略だったのさ!!
昭和52年(1977年・18年前)
カラーテレビゲーム6
(9,800円)
カラーテレビゲーム15
(15,000円)
発売!!!
6
ジャーーン
15
資料がないのでとりあえずこれはウソ
昭和50年(1975年・20年前)
三菱電機と提携して
テレビゲームの
開発を開始だっ!
開発中
ゴオンゴオン
ちょっと前後するけど
昭和47年(1972年)
アメリカで初の
ビデオゲーム「ポン」が開発される
第三期
テレビゲームで
再生!!
ウハウハの
時代・2
到来
昭和55年
(1980年・15年前)
モスクワ五輪
ボイコット
山口百恵 引退
のつもり
家庭用に力を
入れていたので
ブームに
乗り遅れる
あ~まって
スペースインベーダー
(タイトー)
大ヒット
チューン
ピコピコ
ピコ
チュイーン
チ!
チューン
ピコピコ
チュイーン
昭和53年
(1978年・17年前)
ピンクレディー
「UFO」ヒット
なんちゃっておじさん出現
竹の子族登場
ラジカセを中心に
輪になっておどるぞ
それが
大成功
15ください
15ください
15ください
15ください
15ください
ファミリーコンピュータ
発売
ますますビッグなボクなのさ
とうりだよ
みんなの知ってのとうりだよ
これから先のことは
人に歴史あり
だよね
なったのさ
ここまでビッグに
花札ひとつから
ふふふ…
あっ小ジワ!
そして
昭和58年
(1983年・12年前)
東京ディズニーランド開園
大韓航空機事故
「おしん」ヒット
たしか大根が…
ドンキーコング
うほーうほー
すいません にてなくて
昭和56年
(1981年・14年前)
ルービックキューブ上陸
「セーラー服と機関銃」ヒット
ゲームウオッチ
10,000,000個の
ヒット!!
おもちゃ初の
4ビットCPU
学校でやるときは
先生と友に注意だっっ
ピッピッ

新世代への諸問題

検証1

消えゆくのか？スーパーファミコン

累計出荷台数、約1400万台というすさまじい数字を記録し、今なお売れ続けているスーパーファミコン。この怪物ハードには、最大最後のゲームマシンといわれるウルトラ64発売後、どのような運命が待っているのだろうか？

ファミコンに見る現状と同じ道をたどる可能性

かつて一世を風靡したファミコン（以下FC）。累計出荷台数は現在のスーパーファミコン（以下SFC）以上の台数を記録し、だれもが「ドラクエ」、「FF」、「マリオ」に夢中になったハードだった。

しかし、SFC本体発売から年々発売ソフトタイトルは減っていき、今では年に2～3本のタイトルしかリリースされない。任天堂にしても、FCをまったく見捨ててしまったわけではなく、新型ファミコンを売り出したのはSFC発売後である。リリースされるソフトにしてもヒットを狙ったものもあったが、生き返ることはなく次第に終息に向かっていった。

メーカーは言うに及ばず、小売店や中古ショップでさえ、FCソフトを販売しない、または買い取らなくなったところが多い。現在、FCソフトは新品では入手困難であり、昔を懐かしむ人が購入するコレクターズアイテム化している。

その原因は、圧倒的なハード性能の違いによるところが大きい。あの「マリオ」がこんな綺麗な画面で遊べる。SFCがFCに取ってかわるにはこれだけで十分であった。歴史が繰り返されるなら、ウルトラ64発売後のSFCも同じ運命をたどるのだろうか？

昨年11月、次世代機ラッシュへの対抗策としてSFCソフト「スーパードンキーコング」が発売された。グラフィックを見る限り、新世代マシンに見劣りすることはなかった。300万本という売り上げ本数を記録し、さらに続編が今年末に発売される。6月の某ゲーム業界新聞の記事によると、今




ウルトラ64発売後もＳＦＣソフトの大作がある！

後のＳＦＣソフト発売計画は、７月「ヨッシーアイランド(マリオ５か?)」、８月「聖剣伝説３」、９月「カービィキャラのアクションゲーム」、10月「ロマンシング・サガⅢ」、11月「スーパードンキーコングⅡ」、12月「ドラクエⅥ」&「マリオのＲＰＧ」となっている。これだけのラインナップを揃えられるのは、任天堂マシンだけである。ウルトラ64の発売(12月予定)までに、「もう一花」といったところか。さらに「風来のシレン(トルネコの大冒険２)」、「タクティクス・オウガ」、「バトルロボット烈伝」など、サードパーティのビックタイトルも豊富である。これらが新世代マシンに十分対抗できるソフトであるだけに、とても「消え行くハード」というイメージは湧いてこない。

しかし、視点を変えてみるとこれは任天堂の戦略とも解釈できる。任天堂発表のとおりウルトラ64が12月に発売されると仮定すると、ある販売戦略プランが浮かんでくるのである。

まさに完璧と言える、スーパーファミコン&ウルトラ64販売戦略とは？

ウルトラ64発売前の数カ月は、前述したタイトル「ロマサガⅢ」や「スーパードンキーⅡ」で新世代機に対抗。ウルトラ64発売予定である12月のＳＦＣは「ドラクエⅥ」と「マリオＲＰＧ」で国内５００万本は出荷可能であり、他社を圧倒する。そしてウルトラ64の初期出荷を１００万台とし、市場品薄感をあおる。これはＳＦＣ初期発売時戦略の成功例なので、今回も踏襲されるに違いない。仮にウルトラ64が買えなくても、この時期なら「ドラクエⅥ」のために、ＳＦＣ本体が売れるのである。

'96年に入ってからも月産30万台ペースでウルトラ64本体が順次出荷されるであろう。が、対応ソフトは少数大作主義により、引き続きメーカー参入制限やソフト発売の本数制限を行っていく。

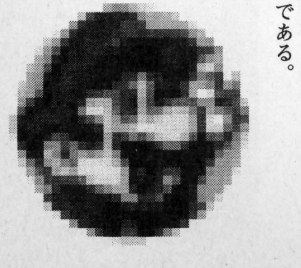
ウルトラ64参入が不可能なサードパーティも将来のライセンス契約を期待し、ＳＦＣソフトを開発・販売する。もちろん背に腹は変えられず、他社新世代機に移行するところもある。だが、将来のウルトラ64への参入を考えると、任天堂への心証を考慮し、１００〜２００万台前後のハードに走るよりは、任天堂との距離を近づけるためＳＦＣから離れられない。

こうしてＳＦＣソフトを走らせながらウルトラ64の威力を序々に見せていき、'96年中期より「ＦＦⅦ」等で勝負をかける。もしこの勝負をかける時期が狂うとしたら、それは、他社新世代ハードの普及台数が驚異的な伸びを見せ、ＳＦＣ市場を脅かしたときだろう。が、この可能性は現時点では低いといえる。

まさに完璧なシナリオ。たとえ、ウルトラ64の発売が来年の春にずれ込んだとしても、そう大差はない。

この間ＳＦＣがどれくらい売れるか。各メーカーがＳＦＣの能力をどれだけ引き出せるのか。ＳＦＣ消滅の可能性は、ウルトラ64と新世代機の相対的なバランスによって決まるのである。

数年後、ウルトラ64の普及台数が伸びてその使命を終えたとき、ＳＦＣは消えていく運命かもしれない。しかしＦＣの時ほど、ＳＦＣとウルトラ64はハード能力差がないとも言われ、共存共栄の道を歩む可能性もある。つまりどちらにしてもこのシナリオは、任天堂の独占的ゲーム市場を再現してしまうのである。



検証2

セカンドパーティとサードパーティの狭間（はざま）

現時点でのウルトラ64への参入メーカーはかなり絞られている。「これは、粗製濫造を防ぐ」という大義名分のもとに決められていることである。では粗製といわれるソフトは本当に出ないだろうか？　また必要のないものなのだろうか？

セカンドパーティ。この呼び名は任天堂がウルトラ64参入を認めたメーカーの総称として使われている。ドリームチームと呼ばれる海外のメーカーと、日本国内のごく僅かなメーカーだけが参入を認められている。ＳＦＣに参入しているその他のメーカーをサードパーティと呼んでいる。

任天堂は現在のゲーム市場を見てクソゲーの乱発、いわゆる粗製濫造を防ぐためにセカンドパーティ化を推進し、さらにソフト発売本数を規制するという。少し前まで、ＳＦＣソフトに対しても本数制限を行っていた。

これは、ここまで大きく育ったゲーム市場を守りたい、粗製濫造で市場が荒れるのを防ぎたい、という任天堂の考えがあってのことだろう。

それとはまったく逆に、ソニーの方針は実績のないメーカーにもソフトを開発できる環境を作り、参入を呼びかけている。当然、クソゲーといわれるソフトが出始めているのも否定できない。だからといって「ソニーはゲーム市場のことを考えていない」ということにはならない。

逆に考えているからこそ、この開発環境をオープンにし効率化しようとしている。任天堂とソニー。どちらのやり方が良いとは一口にはいえない。

任天堂の方法論で、良質なソフトだけをリリースすることは可能なのだろうか？　仮に可能であったとしても、2～3カ月に1～2本の割合いで良質なソフトのみを発売したとしてユーザーは満足するのか。

何か面白いゲームはないかと思ってショップに行った人に対して、選択の幅が狭くなってしまったり、低密度のラインナップが活性化を妨げたりしないのだろうか？　任天堂は今までの独自のノウハウでゲームの質を判断する、と言っているがゲームの善し悪しを判断するのはユーザーなのだ。これだけゲームハードが発売されてユーザーの目も厳しくなっている現在において、本当に必要な指針とは一体何なのであろうか？　アタリショックに学んだ本数制限策が、これからも最良の方法となっていくのか？　そろそろ任天堂も、ビジネスモデルの新提案が必要なのではないだろうか？

確かにソニー方式はクソゲーを生みやすい。だが、ユーザーはそんなソフトは買わない。万が一最初にソフトをつかまされたとしても、そのメーカーの同じタイプのソフトは次から絶対に買わなくなる。メーカーもそんな状況から学んでいき、良質なソフトが出てくるのではないか？　つまり粗製濫造は必要悪と言えるのではないだろうか。ＳＦＣ市場がここまで大きくなったのも、雑多なソフトが発売されたからだと言える。本数制限・参入制限よりも、「任天堂はもっと他にやることがあるじゃないか」という声が流通サイドから聞こえてきているのも事実である。

検証3

流通という怪物 そして改変へ

ソフト製造時間の長さによる見込み発注での弊害、ダンピング。膨大な開発費用による、安易な続編乱発。ROMカセットのデメリットは、そのまま市場悪化を生み出している。にもかかわらずROMにこだわる任天堂は、現在の流通をどうとらえているのか。

ソフトの価値まで下げてしまう現在の流通状態

さまざまな憶測が流れたウルトラ64のメディア形態。結局はFC、SFCと同じくROMカセットになりそうだ。だがこのROMカセットが、ゲーム流通上は弊害を生み出す原因となっているのも事実である。

ユーザーには嬉しいダンピングによるソフトの安売り。しかも最近では、発売から一週間もたたないうちに約1万円のソフトが3000円台にまで下がることも珍しくない。どんなに話題作といわれるソフトでもこの例に当てはまる場合がある。なぜこのようなことが起こるのか？

要因その1＝ROMの製造に2カ月以上かかるため、流通サイドは約3カ月前に見込み発注する。このため売れると見込んだ数が外れると、大量の在庫を抱えることになる。在庫がはけなければ、現金が入らず次の仕入れができない。しかたなくソフトを売ろうと赤字覚悟で値段を下げる。この状態が続くと潰れる問屋・小売店が出始める。

要因その2＝メーカーは開発に莫大な金額をかける。この費用を回収するために、売れると思われる数よりも多くのソフトを一気に製造し問屋に卸す。ソフトは売り切りで返品がきかないため、問屋は小売店に多くとってもらおうとする。だが、一度に大量に出回ったことでどこの問屋もさばききれない。結果、信じられないような掛け率で小売店に卸す。小売店はそれ相応の値段でソフトを売ることになる。

この時点ですでに儲けが出る業者はなく、みんな仲良く赤字販売。良質ソフトもクソもない。どんなソフトもダンピングが行われる。それでも市場に溢れかえっているため売れない。これは同時にソフトの価値も下げてしまう。いわゆる「死んだ」ソフトになってしまうのだ。

メーカーにしても「流通に売る」ために、流通に受けの良いシリーズ続編ものや二番煎じのソフトを開発する場合が多い。これは冒険ができないほどの金額が開発にかかるためだ。メーカーはユーザーではなく流通を相手に商売をしていることになる。すべてのメーカーがそうだとは言えない。が、問屋が買ってくれなければ、ブランニューソフト（注）はリピートに賭けるしかない。しかし結局は、リピート製造も2カ月はかかるため市場からは葬られてしまう。

これらの問題は数年前から言われていることではあるが、現状打破を狙ったソニーの新しい流通システムが登場してから、一層目立つようになった。

新世代マシン登場で、ますます一本あたりの売り上げが少なくなってきている現在、ROMでのメリットがもはや見あたら

（注）ブランニューソフト：新作オリジナルタイトル

ない。あえて言うなら、CD-ROMほど取り扱いに注意がいらないので、幅広い年齢に受け入れられる、というところだろうか。

光磁気ディスク採用の周辺機器は流通に影響を与えるのか？

こんな現在の流通状態をウルトラ64に引き継いでいいわけがない。これは任天堂も十分わかっているはずである。しかし、これだけの規模で形成されている流通システムをいきなり変えようとするのはムリがある。流れに逆らわずに、少しずつ変えていく、というのが任天堂の見解であろう。

ここでひとつ気になるのは、周辺機器で発売されるという磁気ディスクドライブ。

ウルトラ64ならではの独自性を引き出すための重要な商品になってくるであろうことは間違いなさそうだ。

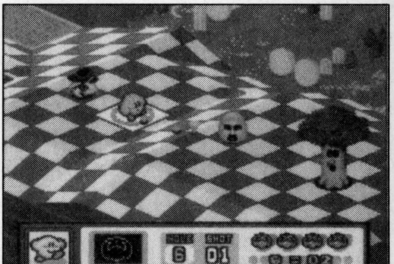
現時点では、はっきりとした発表がされていないが、専門誌等ではMD（ミュージックソフトで普及し始めている書き込み可能なCDソフト）または、MO（CDソフトとフロッピーディスクの中間的存在の書き込み可能なディスク）だとかいわれている。どちらも光磁気ディスクといわれるもので、ROMとは大きく異なる存在だ。

この周辺機器が市場に与える影響はどれくらいあるのか、詳しい内容が発表されていない現在では何とも言えないが、ウルトラ64を引っ張る力を持っているとすれば、流通システムの問題が激変する可能性も出てくる。当然メーカーの開発環境も変わってくるはずだ。ただし、標準メディアがROMであるかぎり、解決しなければならない問題が数多く残ることになる。

ウルトラ64本体を引っ張るソフトを流通サイドから見ると…

流通関係者のインタビューにもあるように、ファミリー層を取り込むのがうまいといわれる任天堂。ウルトラ64でも当然その手のソフトは出てくるだろう。だが、それだけでは、本体を引っ張るに十分とはいえない。やはり独自の楽しさを体験できる何かがなければならない。

もし独自の楽しさが本体では皆無であり、周辺機器を買わないと楽しめないとしたら、それは大問題である。本体2万5000円プラス周辺機器数万円、そしてソフトが一万円前後。ユーザーにこれだけのお金を出させることは至難の業。任天堂らしからぬ戦略、という声も流通関係者から聞かれた。



任天堂は万人ウケするタイプのゲームを作るのがうまい。

今、プレイステーションの勢いが良いという。ハードを引っ張れるソフトが出てきている、というのが要因だが、そのソフトにしても目新しいものではない。

ウルトラ64もSFCでの人気作品の移行等で、とりあえずある程度は行くだろう。問題はそのあとだ。これだけのハード数が出ている現在において、200万～300万台程度の売れ行きでは、逆に流通やメーカーが乱造を起こすだけで意味がない。

任天堂が新ハードを出すからには、ある一定数のハードが売れなければならないのだ。任天堂にはそれだけの重みと責任がある。

任天堂は、思っていた以上に重大な責任を背負っていた、いや背負わされているのかもしれない。

王者「任天堂」だからこその改革を…

いままで検証してきた3つの項目はそれぞれが独立した問題ではなく、密接にからみあって存在しているということを忘れてはならない。

ウルトラ64とSFCが共存共栄

小売店インタビュー～
現場では任天堂戦略をどう考えているか？

現在のゲーム流通状態を引き継いでいいわけがない

現在のゲーム流通を見ると、もう何年も前からメーカーが流通サイドに商品を押し込むという形が続いているんです。この状況を変えない限り、良くなることはないんです。じゃあどうするかなんですが、ひとつには任天堂を含むメーカーサイドが商品に対して責任を持つということが必要なんです。極端な話、売れないソフトは引き取る、というくらいの責任感が欲しいですね。例えば、現在の分納制（商品をある期間の間に数回にわけて出す）も問題があるんです。1回クリアしたら終わりのRPGなどを分納にすると、一回目はいいんですが、発売から約一月後に入る2～3回目の商品が売れるわけないでしょ。その頃には中古ショップに出回って、そっちで商品が回転しているんです。結局赤字覚悟で売らざるをえない。

こんな現状をウルトラ64で引き継いでいいわけがないじゃないですか。このことは任天堂さんもわかっていると思いますよ。任天堂自体も暗中模索なんでしょうね。ウルトラ64のソフトに関して言えば、64でしか体験できないソフトが当然必要です。とりあえずはマリオやゼルダでいいと思うけど、これだけハードが増えている現在において、マリオ、ゼルダ以降というものを考えなくてはならないはずです。もう長期的にハードを売る時代じゃないですから、2～3年でハード台数を伸ばさなければその先はないと思いますね。ただ任天堂さんの強みは、キャラクターを使ったファミリー層の取り込みがうまいということです。だから次世代機に関しても、他社さんがうかうかしていると、あっという間に先を走られているという状況になるんじゃないですか。

某郊外玩具店　店主談

の道を選ぶのか、世代交代を遂げるのかは、セカンドパーティ＆サードパーティの実力と粗製濫造による。粗製濫造か少数大作主義かは、限りある資金による流通への受注発注につながり、ダンピング等の流通問題にからんでくる。

事実上、業界の主である任天堂は、この3つの問題を考え行動を起こさなければならない立場にある。

ソフトの質に口を出したら、流通の改革にも率先して乗り出して欲しい。この2つは両輪の輪で、どちらか片方がコケれば、もう片方もコケてしまう。流通関係者と話をすると、必ず出てくるのは大御所である任天堂が動かなければ業界は変わらない、という意見なのだ。

現在の任天堂は大きくなりすぎて、末端である小売店の現状が見えなくなっているという声もある。技術屋であるメーカーという立場と同時に、流通を見守る必要がある。

少しでいいから下へおりてきて意見を聞く、ということも必要だ。小売店関係者の大多数が任天堂と話がしたいと言っている。そして改革にむけて一歩足を踏み出す時期に来ているのだ。

ひいてはそれがユーザーのため、業界発展のためだということを任天堂は分かっているはずである。



任天堂取締役　今西氏インタビュー

任天堂は今、何を考えているのか？

プレイステーション、セガサターンが100万台出荷を達成し、さらに普及版として1万円の値下げを発表。これら一連の任天堂封じ込み策ともとれる攻勢に対し、任天堂は何を考え、どうしようというのか。任天堂今西取締役にその胸中を聞いてみた。

任天堂の立場とウルトラ64

編：次世代機がさわがれる中で、現在の任天堂の立場は？

任：基本は（任天堂としての）義務をどう果たすかなんです。いままで非難の的になって来たあらゆるルール作りも、根源はそこにありました。ベストだったとは歴史しか評価はできないでしょうけれども、ベターな方法ではなかったかと思っています。こんな小さな企業で、いろんなプレッシャーがありまして、それをかたくなに守れたのは、トップの意識でしょうか。それでなかったらこれほどの世界は実現できなかったと思います。ソニーさんが100万台の広告を出してますけど、それどころの話じゃないですからね。100万台で市場の形成というのは今ではできません。ましてやライセンシーが何百社あるといって、それを誇るような考えはとんでもないと思います。ソニーさんがロック歌手を育てた方法は、ゲームの世界では通用しません。音楽の世界は一人の才能に投資すれば可能かもしれませんが、ゲームはそんな世界じゃないんです。投資すればいいってもんじゃない。烏合の衆を作るだけです。今は幸いコントロールできる状況でソニーさんはやってますから、だから成り立っています。我々もかつてそういう選択を取ることができる時代がありました。でも取らなかった。流通を管理するなんておこがましいと思います。

編：ウルトラ64（以下U64）の発売予定はいつですか？

任：年末商戦に投入したいと思っています。ですが任天堂のポリシーとしては、ソフトがなければ出しません。それも納得できるソフトといいますか…。その予定が遅れるというのは当然あることですけれどもね。今のスケジュールでは年末商戦です。

編：どういうソフトを同時発売したいとお考えですか？

任：それはまた難しい。「今までにない、新しい体験ができるゲーム」ということしか言えないですね。差別化されたソフトや新しいジャンルを提供



'95ゲームエキスポに出展された任天堂ブース。

編：編集部、任：任天堂



任天堂株式会社　取締役広報室室長　今西紘史氏

できるかどうかです。スーパーファミコン（以下ＳＦＣ）という強敵がいますから大変です。

編：メディアはＲＯＭカセット（以下ＲＯＭ）ですか？

任：ＲＯＭですね、もちろん。

編：ＲＯＭ以外のメディアという可能性はあるんですか？

任：オプションでの磁気ディスクというのも想定してます。新しいジャンルが提供できる可能性がありますから。書き込みができるということで、ユーザー参加型の世界が提案できます。それがＵ64だと思っています。

編：磁気ディスクといってもいろいろありますが…。

任：いや、これはまだ言えません。64もベールに包まれてますけど、こっちのほうがもっとベールに包まれてますからね。



流通は変わらないのか？

編：ＣＤのプレスが短いという利点を活用してソニーさんが流通改革を行いました。任天堂さんのやり方はＲＯＭの製造期間が長いため、リスクが大きいじゃないかというようなことをよく言われますが、Ｕ64でそれを解消される戦略というのはあるんでしょうか？

任：それは（流通に関して）直接的な干渉というのが必要なのかというところですね。ゲームは「安ければ良い」というものではないと思います。供給が遅いか早いかというのはどれほど影響するんでしょうか？　売れないことを「リピート期間が長いから」とか、責任を転嫁してますよね。でも、面白くなければ１００円でも売れないし、リピートが長いからといっても、やりたければ1月でも待つというのが本来の姿だと思うんです。その考えを我々は変えるつもりはないんです。我々の方法を否定していかないとアイデンティティがないからという面もあって、ソニーさんはそのように提案されたのだと思います。それはある意味で実験だと思います。ただし、非常に辛い実験…。ある程度コントロールの効いている段階ですから、今のところはまず大丈夫でしょう。でも、今後はその実験が果たして成功するかどうか、我々は非常に疑問ですね。

編：ＲＯＭとか流通に関しては、今までのやり方を踏襲されるというのが、基本的な考え方ですか？

任：そうですね。

編：その場合、あまりにも大量の本数が出荷されると発売されてからすぐにダンピングされますよね。Ｕ64でもそういった危険があるのでは？

任：先程も申しましたように、ベストな方法は今のところないんです。流通もいろんな変化をしてますから、一挙に無理をして変える必要はない。流





れに逆らう気は我々には全然ないんです。でも、流れを変えないでどこでリードしていくかという責任ももちろんあります。それは考えてます。

編：ソニーさんが将来行き詰まるとしたら、どんなところでつまずくと思いますか。

任：それは私にはわかりませんが、流通は生き物ですから、あまり踏み込むべきではないところもあります。しかし、援助はしなきゃいけない。それは今まで我々もいろんな試みをしてきたんです。マリオクラブもそうだし。



ウルトラ64を取りまく環境

編：ROMの価格を下げるために、圧縮技術とか、生産する場所とかの改良はあるんですか。

任：それは当然ですね。

編：新聞発表によると、新しい圧縮技術を開発されたとか、生産を台湾の会社と提携されたとか。

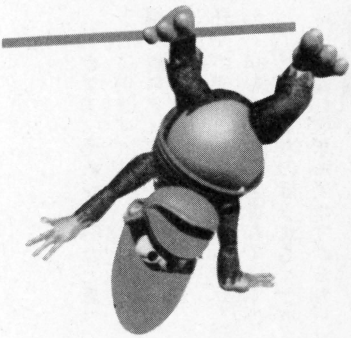
任：あるんじゃないですかねえ。

編：それによるコストダウンのパーセントというのは。

任：それは僕らもわからないです。

編：U64を取りまく環境のソフトの値段の方はいくらくらいになるんでしょう？

任：SFCと同じくらいの価格を



想定しています。

編：1万円前後。すごく大変でしょうね。そのくらいで出すというのは…。

任：そうでしょうね。バブルの崩壊で、安くなければいけないという考え方が通ってますけど、私たちはクリエイターのインセンティブを減らしてまで低価格にするのはおかしな発想だと思います。セガさんは1年で帳尻を合わせると言ってましたが、そんな生易しいことじゃないですよ。

編：任天堂さんの戦略は、ワールドワイドの責任がありますよね。

任：供給義務というのがあって、それを根底にしてますからね。我々なりにやってるんですよね。だからといって、外に対してワーワー言う必要もないんです。

編：U64の目標台数は？

任：それはまだ設定してないんです。でも、商品として成り立つのは、やっぱり300万台とか500万台とかになるでしょうね。

編：それは初年度の数字ですよね。

任：初年度に等しいでしょうね。

編：U64が出た後、SFC市場を生かして行く策というのは何かありますか？

任：最低線サテラビューですね。SFCの時のFCもそうでしたけど、併売方針を我々はとりましたが、ライセンシーの参加具合がどんどんSFCに移ってしまった。それは仕方ないことですね。しかしながら、いまだに月に50万台も売れる月もある。これは異常だという感覚なんですけどね。新市場はわからないですね。新世代機と比べても相当な割合ですよ。

編：この間の年末の商戦で、いちばん売れたのはSFCだとか？

任：ただSFCの時とU64の場合が完全に同じかというと、これはまだ断定できないですね。われわれは、そうじゃないという希望的観測があります。というのは、ゲーム進化自体は非常に段階的で、ドラスティックなものはないんで

す。そこには非常にリスクがあるわけですよね。だから今は両方目指してやってるところですかね。だから非常に辛いですね。しかし、64は究極のゲームですよ。

編：究極って言うとどのくらいの？

任：ゲームを提供するには、これ以上のハードはいらないという。

編：そういう物っていうのは存在するんですか。

任：存在させようとしているんです。

編：年内ということになりますと、ほぼ形はでき上がってるわけですよね。

任：ハード的にはね。

編：その時、ソフトは何種類くらいですか。

任：3作くらいは用意してます。

編：その後ソフトも、だいたいのスケジュールは決まってるんでしょうね。

任：そうです。我々の戦略はむしろ今の流れに逆行なのかな。SFCのライセンシーはどんどんふくらみました。150社くらいかな。そうなると、3つのハードをトータルすると、1日に2～3タイトルくらい出てるのかな。これじゃあもう、たまらないですよ。

編：U64に関して、サードパーティからの参入表明は？

任：あるんですけどね。お互いの幸せのために、「ただやるんじゃだめですよ、ゆっくり見られてからでも遅くはないんじゃないですか」と言ってるんです。

編：ある程度参入者を絞って、クオリティの高いものを出したいというお考えですか？

任：もちろん、そうです。SFCと違うものを作って、皆さんの評価を受けるというのは大変なことだから、我々がサンプルとして作って、道を示してからでも遅くはないということです。結果としてそれが「絞り込み」とかいわれるでしょうけれど、それは仕方ないですね。

編：任天堂さんが「この企画はU64でやりましょう」と判断される時、どのような基準があるのですか？

任：これもノウハウですね。熱意と実力がないと一緒にはできないですね。

編：総合的な実力が必要だということでしょうか。そうすると、SFCでかなり貢献なさったサードパーティということになりますね。

任：いや、それはないですね。結果としてそういうところもあるかもしれませんが、他の世界でも通用する技術などが必要ということでしょうか。

編：SFCの時のような、一社における本数制限、本数契約という形で進まれることはありますか？

任：ありえるでしょうね。当然。

編：それはクオリティを維持するとか、市場を荒らさないためには必要なことなんでしょうね。

任：だからヒット作が継続しなければいけないですよね。一発当てるとか、そういう世界ではないんです。

編：現段階で発表できるタイトルはありますか？

任：U64はちょっと言えないですね。

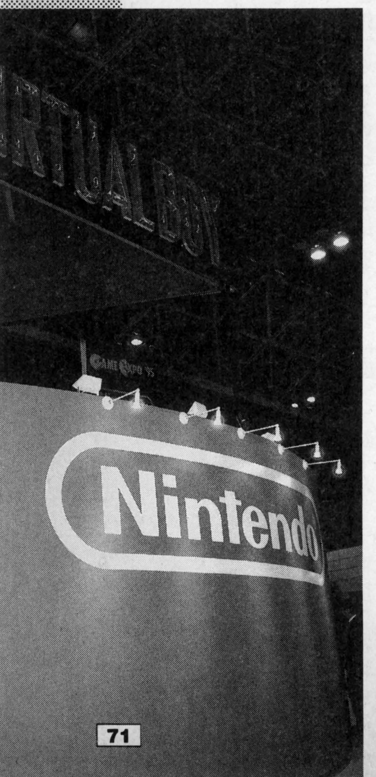
編：ドリームチームという、アメリカの方が作られているゲームは、日本に来る可能性もあるんですか。

任：それはもちろんそうでしょう。

編：日本のサードパーティで既にゲームを作っているところもあるんですか？

任：あるでしょうね。

編：正式なU64の発売日などはい



つ発表になるんですか？
任：最終的には11月の初心会でしょうね。
編：開発ツールも実際には出まわっているんですよね。
任：一部は。
編：11月に初心会という形で発表して、年内に発売というのは可能なんですか。
任：ええ。
編：初心会というのはある意味ではご案内ですよね。任天堂さんは今まではもっと手前に発表してから発売していますよね。
任：それはいろいろなケースがあるでしょうね。
編：ポリゴンとか、そういった機能の特徴は何かあるんですか。
任：これはわからない。言っても意味がないと思いますし…。



バーチャルボーイが遅れた理由

編：バーチャルボーイ（以下VB）の発売日が7月21日に延びた原因というのは？
任：やっぱりソフトでしょうね。
編：ゲームソフトのクオリティの問題で3月から7月に発売が延びたということは、その4ヵ月間でクリアされた問題や、決定的に進歩した部分は何でしょうか？
任：わかりませんね。しょうがないでしょう。私も見てないですし。
編：ソフトというのは、VBに関してどういったゲームになるのが理想ですか。
任：これも難しいですね。表現のしようがないでしょうね。これも新しいジャンルの提案ですから。ふさわしいものができるかどうかですよね。
編：このマシンのコンセプトというようなものは？
任：「娯楽というのはテレビゲームだけじゃなく、こういうのもあるんです」という、まさにそういうものを、提案したいなと思ってます。
編：具体的には？
任：具体的にはって、まあそれ以上は…。まさしく新しい世界だって、そう思ってますけど…。

編：ソフトの価格に関しては？
任：5000円を切る値段を考えてます。
編：GBのときよりも高いのは容量のせいなんでしょうか？
任：そうでしょうね。
編：カートリッジの容量が決まっているのはあるんですか？
任：8メガのソフトが中心です。
編：拡張性は何かあるんですか？
任：拡張機能はあまり考えてないんじゃないですかね。
編：コントローラーに十字キーが両方についてますよね。こうでないとできないゲームというのはジャンルとしてはどんなものですか？
任：三次元空間のアクションゲームで非常に便利です。



編：3D操作に必要なんですか？
任：そういうことですね。
編：このコントローラーがU64に引き継がれていくということはないんですか？
任：それはありませんが、U64の方ではコントローラーも新しい提案をしてくるでしょうね。
編：コントローラー自体が、特徴的であるということですよね。
任：そうでしょうね。
編：それに合わせたゲームを開発しているんですね。
任：そうでしょうね。どこまでその要素が取り入れられるか、最初から機能を全部取り入れようとするところに辛さがあって、逆にゲームがだめになる場合がありますからね。その点は非常に難しいところですけどね。
編：CGレンダリングを使ったゲームのラインナップは、どんな感じですか。
任：3作は出てくるでしょうけど、どんなものかは言えないですね。
編：007のゲームを出すという

のをどこかで聞いたような…。

任：あったでしょうかね。それはレンダリングするのか、U64なのかわからないですね。

編：イギリスの映画ですから、レア社さんがかかわられてる。

任：それはかかわってますよ。

編：ただそれがSFCかU64かは決定されてないと…。

任：申し上げられないですね。

編：宮本さんはウルトラ64でゲームは作られてないんですか。

任：いや、やってるでしょう。

編：SFCのゲームを作られているという話を聞いたんですが。

任：それは、いろいろなことをやっていますからね。彼は。

編：2作以上かかわっているということは？

任：もっと作っているでしょう。

編：スクウェアさんと共同開発されているRPGというのをよく聞くんですが、それについてはいかがでしょうか。

任：発表するかどうかはわかりませんが。

編：U64が発売されたあとのSFCはどうなるのですか？ FCと同じ道をSFCもたどっていくでしょうか？

任：これは自然な流れに逆らうことはできないとは思いますけれども、データ放送の端末（サテラビュー）としては生き残るだろうと思います。サテラビューは販促手段の一つでもあり、ゲームの適応手段の一つであり、ゲームを発表する機会でもある。いろんなことでSFCを生かせる手段は取られています。1400万台存在するということは、数の力は大きいですよね。



なぜ今、サテラビューなのか？

編：サテラビューなんですけど、期間としては半永久的に続けていくんですか？

任：放送というものは一度やったらやめるわけにはいきません。当社は出資者でもあるし、大きな位置付けにしてますからね。

編：続けるためには収入を取らなくてはいけないと思いますが、セントギガは収入をどこから取られているんですか？

任：スポンサーからです。

編：それは番組を提供しているスポンサーですよね。うまく行けばいいんでしょうけれども、うまくいかなかったらスポンサーがおりてしまい、サテラビューが半年で終了っていうことはないですよね。

任：ないでしょうね。世界で初めてのことですから、半年ぐらいで完全に評価してしまうということはとてもできないですからね。まだまだ時間はかかります。放送のデジタル化は大変ですよ。そんな簡単に皆さん（他のメーカー）にはできない。だから時間はものすごくあるんです。

編：衛星放送の端末という考え方は、「キャプテン」がありましたが、うまくいかず撤退しました。逆風の今このタイミングで行う理由というのは何かあるのですか？

任：ゲームが評価されているからです。

編：ということは、今回のサテラビューに関しては「ゲーム」というのがキーワードになっているんですね。

任：そうですね。ゲームに関する情報が求められていると思いますから。キャプテンにはそう言った核になる部分がなかったと思います。

編：そこに関して求めていくと、SFCよりもウルトラ64のほうが重要という気がするんですけれども…。

任：それはウルトラ64の評価しだいですね。自然に評価されさえすれば、そちらへも移っていくと思います。その時には、



特徴的なサービスというものがないと、やって行けない。

編：計画では何台くらい？

任：目標は200万台くらいですね。しかし、今の放送を考えて、これくらいターゲットが絞れるようなものが、200万台もあったらすごいですよね。直販方式でやって、視聴者が把握できるとなれば、すごいメディアです。

編：ファミコントレードが教訓になっているところというのはありますか。

任：もちろん大いにあります。

編：双方向という意味では、ISDNに期待はありますか。

任：融合させることが可能です。

編：それが今のサテラビューに対応させることも可能だと。

任：そうです。

編：ゲームソフトの販売をサテラビューで行うということはないですね。

任：今のところ考えていません。

編：日本の国民性として「情報にお金を払わない」とよく言われますが、それを意識して無料放送になさったんですか。

任：まあ、そういうようなところもあったでしょうね。

編：こういった形で、FCを復活させるというお考えはありませんか。

任：ちょっと手がまわらないね。



我々は血と汗で考えている

編：新世代機に対しては、どんな印象ですか？

任：我々が想定したシナリオどおりですね。

編：山内社長は「食い合って共倒れになる」とおっしゃっていましたが。

任：本体やソフトを値下げするとかいってますが、体力はないでしょう。

編：任天堂さんからご覧になって、損していますか。

任：儲からないはずです。

編：基本的にはある程度いくとペイラインというようなものがあるかと思うんですが。

任：それはあるものとないものがあります。セガさんは、検証は走りながらやっていくという姿勢ですけれども。しかし、それができる設計には限度がありますからね。

編：そういった意味では、任天堂さんの2万5000円というのも損するのでは？

任：そんな商売はしません。ソニーさんが「ハードで損して、ソフトでもうける」というのは、任天堂が「ハードで得しないで、ソフトで適正な利益をあげていく」ということになぞらえて言ってるんでしょうが、ハードの損を、ソフトで取り返すというのはとんでもない話です。ソフトはユーザーの評価次第でどうなるかわからないでしょう？　そんなどうなるかわからないものでカバーするような商売というのは、信じられない。

編：ソニーさんはCDのプレスも関連会社でやりますよね。配送も自分でやるし、ソニーグループの中全体での利益率が任天堂さんよりも高いのなら、ハードで多少損しても回収率としてはいいということはありませんか？

任：企画書ですね。

編：ゲームソフトのクオリティ面はいかがですか？

任：アーケードゲームのヒット作をもって来るというやり方は変わっていないんで、今のところは我々が想定したようなシナリオを新世代機というものはたどっていると思います。

編：機械としてのPSには、どんな感想がおありですか。

任：特徴としては各々がおっしゃっているとおりなんでしょうね。ただ、ハード・ソフト一体型の市場としては、それをどう評価するか。

編：PSとか、3DOとかで、ツールに関して、任天堂さんから見て頑張っているというようなことは。

任：それはわからないですね。しかし、ツールや開発環境というのは非常に大事なことであるのは確かですね。一方で、なぜFCが成功したのかと考えると、人間ってある程度制



約がないとだめだということでもあると思います。

編：PSはポリゴンポリゴンと騒がれて、それが彼らを100万台まで引っ張る要因の一部にはなっていると思うのですが、ゲームを特徴づけるようなキーワードはU64においても何かありますか？

任：まだ言えないですね。発表の時に言うんじゃないでしょうか。

編：今年の年末、次世代機はクリスマス商戦で強力なキャンペーンをかけて来ると思うんですが、「うちはここが違うぞ」というようなポイントは？

任：それは申し上げられないけれども、それ（新世代機）に対しては、SFCのソフトで十分対抗できます。

編：ゲームの歴史の中で、「新世代機ブーム」というのはどういうことだと思われますか。

任：それはFCの時、SFCの時にもあった状況で、変わらないと思いますね。FCの時もMSXパソコンとかいろいろありましたけど、状況はその時から変わっていない。意識ある流通とかソフトメーカーは同じ考えじゃないですか。

編：とすると、年末にU64が出る頃までには、今の新世代機の答えが出ているということですか？

任：我々としては、答えが出ていると思います。なくなるということはないでしょう。ただ、立ち上がって、本当に大衆ゲーム機として存在するかどうかの問題だと思います。たぶんないでしょうが…。

編：大衆向けか、一部のマニア向けかという棲み分けができて来るわけですね。

任：一概にそういう言い方ができるかは別にしまして、そうでしょうね。

編：お話を聞いていて、任天堂さんはゲーム業界の中で他社とは何か違うというような印象を持ったんですが、最後に何かひとつ「ここが他とは違う」というようなことがあればお願いします。

任：我々は家庭用ゲームを本業としてきましたからね。本業ですから、真剣に考えているんです。ユーザーのことはもちろん、業界のこととかを本当に考えてる。誰でもそうおっしゃるでしょうけれども、我々は本当に血と汗で考えてますからね。時として誤解され、たたきの対象になってますが、責任感というものはすごいものがあります。具体的には言えないですけどね。

うちの社長なんか、分相応とか、謙虚とか、そういうことを絶えずいってますけど、実際そうなんですよ。怖いのは、社員の慢心なんです。大切なのはいかに緊張を持続するかなんです。蟻の一穴とかいいますけど、崩れたら本当に早いし、お金なんかなんぼため込んでても、無くなるのは早いんです。三十代半ばで取締役に抜擢して、ジャガーなんかに乗らせて、そんなもんでモラルなんて形成できますか。資金力とか、人数かければできるとか、そんな世界じゃないでしょう。誰もやらなかったことをコツコツやってきたから、それだけの戦力が得られたのであって、非常にリスクが高いんですよ。ちょっと市場ができたからって大企業が「我々は分かってる」なんて入ってきたって、そんな簡単に分かってしまったら、任天堂は既に消滅してますよ。

編：ありがとうございました。



任天堂は本当に悪者なのか!?

巷に溢れる「任天堂帝国」の文字。本当に任天堂は悪者なのか。業界に流れる任天堂批判論を検証する。

単純に悪者ととらえるのはあまりにも安易だ

■ゲームプロデューサー 椎野竜彦

なぜ言われるのか？「任天堂は悪者」論

ちょっと業界を知っている人たちに任天堂の話を振ると、必ず「いやー、任天さん怖いから」とか「任天堂相変わらずエグイよね」てなことを言う人がいる。

よくある経済なんたらブックスにも「任天堂帝国」的な表現は良くされる（まあ、そういう本に限って全然下調べやってない、いい加減な内容なんだよね）。

でもどうして悪者呼ばわりされるようになったんだろうね。

まず、ゲーム機市場の特殊性がある。ハードメーカーがソフトの製造も請け負うってところだよね。

パソコンにしろ音楽CDにしろハードメーカーにソフトの製造許可を取らなきゃいけないなんて普通ないじゃん。

これはまず、任天堂が自分たちのリスクを減らすことと市場を守ることを考えたからだと思うけど、全然悪いことじゃないと思うんだよね。だって市場がなくなったらみんなおまんま食い上げなわけだし、クソゲーがあふれたりしたらもうユーザーが選べなくなっちゃうじゃない。

まあ、業界内で悪く言われる最大の理由は製造費がとても高くてしかも前払いってところじゃないのかなあ。

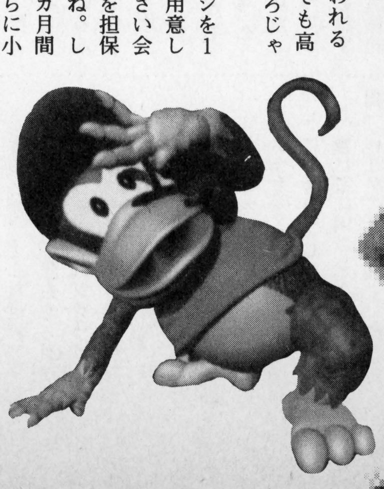
3000円のカートリッジを10万本作るためには3億円用意しなきゃいけない。これは小さい会社にゃはなから無理で、家を担保にでもしなきゃの世界だよね。しかも製造が終わるまでの2カ月間の金利を払ったら儲けがさらに小さくなっちゃったりするわけだ。

無視することはできない立場の違い

メーカー側はこんなに苦労してリスク背負ってるのに、任天堂は全額前金でもらってるから安全でいいよなってそりゃ思うだろうけどさ。

でもそれって違うよね。

少なくとも家庭用ゲームソフトメーカー100社以上が社員に給料払って、暮らしていける市場を任天堂が作り上げたわけじゃない（サードパーティの良質なソフトがあったからってのももちろんだけどさ）。



そこでの任天堂の責任は「市場を壊すことはできない」でしょ。その責任を任天堂は一社で取らなきゃいけないわけよ（だって任天堂が左前になったとき、今あるサードパーティが「マリオエイド～生き続けて、ビッグ・パパ～」なんてカンパするなんて絶対ないじゃん）。

なんでサードパーティのリスクまで背負わなきゃいけないの？任天堂が作った市場で儲けようとした上にリスクまで面倒見てよってそりゃ虫が良すぎるよね。

アンケートはがきにもよく「任天堂って傲慢な感じがする」的なのがあるけど今言った立場の違いを考えて欲しいよね。

とはいえ任天堂が作り上げてきた市場の矛盾やカートリッジによる開発負担に対する新しい商売の方法を提示したソニーがセガよりサードパーティを集めたのは、みんなが新しいハードよりも新しい商売形態を求めているってことの証明なんだろうね。

やっぱり苦しい商売であることは明らかだからね。でもソニーが100万台の市場になったからといっても、すでに1万本いかない商品が出始めてるから市場のパイはそんなもんだってことにみんな気が付き始めてるんだろうけど。

製造費の問題、流通の問題、どれも100%のかたちなんてまだわかんないよね。今はゲーム・オン・デマンドなんて結構注目されてるけど、今のところ正解というビジネスの形はどこにもないし。みんなが模索してる部分もあるんだから、一概にずるいとかって言えないでしょ。

だから、単純に悪者ってとらえるのは絶対におかしいよ。

本気で業界の未来を考えるなら流通を改革してもらいたい

■都内TVゲームショップ店主■

問題は物流の合理化 本気で改革を望む

昨年暮れから初心会はウルトラ64は来年には出るって言い方をしてるし、それにむけて95年には流通再編成が進むだろうという発言も聞いています。けれど、現状では何も変わっていない。任天堂は、我々のルールでやってきたというけど何のルールか、と聞きたい。努力はしてきたというけど流通に関しては、努力があったとは私には感じられない。任天堂は流通には口を出さない、出したくないというニュアンスの発言もするが、生産本数とかにはしっかり口を出しているし、明らかに流通を左右している。この中途半端さが任天堂を悪いイメージにしているんじゃないですか。本当にこの業界のことを考えているんだったら、流通のことも真剣に考えて欲しい。

「流通の整理＝問屋をなくす」ということじゃないと思う。問題は物流だから、物流を合理化するということはしてもいいと思うんです。それをしないからいろいろな弊害が出てくる。良いソフトならユーザーは何ヵ月でも待つというけど、現状の流通状況を放置していてそういう発言はおこがましい。いかに的確な量を、的確な値段で必要なときにお客さんに届けるか、というのは流通の根本原則。商売の基本です。私は以前、本やビデオの流通に関わっていたことがあるが、ゲーム業界以外の業界は、日々命がけで流通の仕組みに取り組んでいる。

私は任天堂の力を持ってすれば、もっといい流通システムが必ずできると期待を持っている。せっかく文化にまでなったものをこんな家庭内手工業的な物流で済ませていては、大げさではなくマルチメディア社会にとって大きな損失ではないか。今こそ任天堂が中心になって流通を改革してもらいたい。

読者の声
任天堂ってどんなメーカー？

任天堂の評判ってホントのところどうなんたろう!?
アンケートに寄せられたみんなの意見を紹介する

●「何でもウチが一番や」という典型的な京都の年寄り。
犬塚秀　愛知（26歳）

●社長が怖い。
加藤文章　愛知（21歳）

●京都の花札屋。
MTS　東京（16歳）

●世界を独り占めしている。
GAMEOVER　神奈川（21歳）

●私とは永遠に相入れない存在。ゲームウォッチ以来まったく手を触れていないセガ一筋の私。
四郎正満　山口（21歳）

●マスコミに対するコメントが他社をくそばかにしていて楽しい。しかし負け惜しみに聞こえる時も。
藤井栄司　東京（22歳）

●任天堂がなかったらファミコンとかできなかったんだなと思うとありがたいです。
相川かずま　東京（20歳）

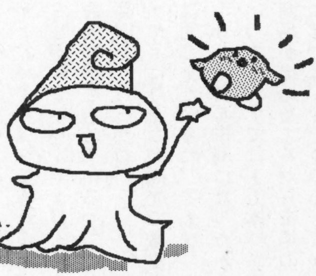
●言ってることとやってることがビミョーに違う。
小林丸　神奈川（24歳）

●ソフトがよければいいので会社の事は考えないようにしています。
玲玲舎　福岡（23歳）

●う～ん、会社が小さい時に株を買っておけば良かった…。
長澤博子　東京（34歳）

●身内が勤めている会社なので、うかつなことは言えない。
金ライ　大分（21歳）

●独占欲丸出しのTVゲームの王者。
バラクーダ　東京（23歳）



●この会社は独禁法にかからないのか？
猫又本舗　神奈川（不詳）

●我が地場産業ながら市民にはなんらメリットがない。社長自ら某新聞で「地元に媚びるつもりはない」とコメントし、完全に地元住民の反感を買ったと思われる。
TANK　京都（30歳）

●ソフトメーカーとしては尊敬するがハードメーカーとしては極悪。任天堂の天下が続く限りゲームはおもちゃの領域を出ない。
空耳ボーイ　千葉（22歳）

●未だにディスクカードを書き換えていてくれる所に好感が持てる。ウルトラ64で「新鬼ヶ島」なんかをリメイクしてくれたら嬉しい。
NV組TyRANNY　宮城（17歳）

●僕は任天堂バックアップのとある専門学校に通っています。一般公開できないような機材を使わせてくれる任天堂は世界で一番すごいと思っています。
タネスケ　大阪（18歳）

●ディスクの頃が一番面白かった。

尾添純　東京（22歳）

●マニアには嫌われているが一般ユーザーには好かれている。

鳥越哲也　福岡（23歳）

●新型メモリーチップを使えば、ソフトの値段が下がると言っていたが本当にそうなのか？

けるべろす　徳島（25歳）

●SFC市場は悪い意味でハリウッド的だ。真に美なるゲームは、PSか3DOで出ると信じている。

MAD・DOG　秋田（16歳）

●バーチャルボーイがあたるとはどうにも考えられない。ただ64ビットNEWマシンが出るなら次世代マシンの大本命でしょう。

C-BY　群馬（22歳）

●金儲けが上手い。でもMDのテトリスはひどい。テトリスのためにMDを買ったのに。

浅井浩二　名古屋（22歳）

●横暴、陰険、ヒキョー者!!テトリスを返しやがれ!!

璃梅亜Ⅲ世　奈良（19歳）

●たまにはNEWハードを一番最初に出してほしい。

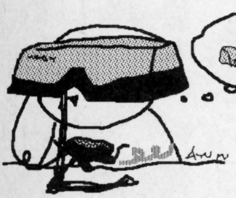
HMD　福岡（22歳）

●バーチャルボーイは「ハイテクおもちゃ」という感じで良い。

アキラ　愛媛（24歳）

●バーチャルボーイだぁ？売れると思ってんのかこら！

下津井なろう　神奈川（19歳）



●ウルトラ64を出してもマリオ&カービィなどのガキ向けゲームが出るのでそういうのが嫌な人には関係ないね。

夢創人　大阪（22歳）

●『マリオ』にこだわりすぎ。

榊つかさ　岐阜（16歳）

●最近のソフトは海外の会社で作られたものが多いのは何故だろう？

四谷一獲　愛知（21歳）

●CMがイマイチなのが難。(MOTHER2は良かったけど)

翠教寛　岐阜（17歳）

●SFCが出た当時は嫌いだったけど、いつの間にかマリオシリーズをすべて持ってる自分に気付いた。サテラビューまで購入しようとしている。やはりどのメーカーより安心感がある。

ポチョムキン　大阪（21歳）

●スーパーマリオブラザーズという麻薬を私に与えて下さった会社。もうゲームなしの生活なんて…。

QUEEN　石川（25歳）

●良くも悪くもゲーム分野においてビジネスというものを理解している会社だと思います。

作品を高レベルにする事と商業的な成功を収める事のバランスをとるのが上手い。作品=技術力ではないということを理解しているという点も評価できます。

☆キャンディロック☆　北海道（23歳）



揺れる任天堂王国

「神話」、「ガリバー商法」などといわれる任天堂のファミコンビジネスでの成功。完璧なまでのビジネスモデルに今、ヒビが入りつつある。

圧倒的な力を誇っていた任天堂が売上高では、セガにほぼ並ばれる！

任天堂が苦しんでいる。'93年の売上高は５６２７億円、'94年には４６７０億円と急降下した。一方セガは'93年の売上高が３４６９億円、'94年には３５４０億円（表１参照）。不況のあおりからセガも下降状態とはいいながら、'95年には約４００億円の差にまで近づくと予想されている。

さらに、任天堂の経常利益は、年々下降している。'93年の１６３７億円が最盛期で、'94年は１１５０億円、'95年には１０４０億円（予想）と下落の一途をたどっている（表2参照）。

また、株価の落ち方も激しい。'93年には、１株益が６１５円あったにもかかわらず、'94年になると４６１円に落ち込んでしまった（表３参照）。

かつては、セガをライバル会社とも見ていなかった任天堂である。なぜ、これほど力が拮抗してきたのだろう。

原因のひとつとして輸出があげられる。スーパーファミコンの海外輸出台数は、'93年では７８８万台もあったが、'94年になるといっきに１７６万台に減ってしまった。

任天堂にとって、売上高を上げる大きな要因が海外輸出だった。

任天堂の売上げに占める輸出比率を見ると、'89年では75％にも達していた。しかし、'94年には58％に低下。輸出の不調が売上げを落とす最大の原因となっている。任天堂のスーパーファミコンの場合、全世界への販売台数が約２８００万台。そのうち、ほぼ半数をアメリカで販売している。任天堂にとってアメリカはかけがえのない大切な輸出先だった。

しかし、アメリカゲーム市場のシェアはセガが過半数を占めている。８ビット機のファミコンでは、アメリカでも任天堂が圧倒的に有利だったが、セガは'89年、任天堂に先駆けて16ビット機・ジェネシスを投入し、ＣＤ－ＲＯＭプレイヤーでも任天堂に先行した。新型機の積極的な展開が功を奏しアメリカでのシェア拡大に大きな影響を与えた。アメリカでの人気の下降が、任天堂の海外輸出にブレーキをかけた。

さらに、円高が任天堂に追い打ちをかけた。セガに比べて、任天堂は為替変動対策に抜かりがあった。セガが輸出分の生産拠点をアジア地域に移していたのに対して任天堂は、高品質維持を旗印に国内生産にこだわった。したがって、円高の影響をもろにかぶってしまった。

おそらく任天堂は、円高を見越して海外への工場移転を検討していたはずである。いまや、アジアでも高品質の製品を作ることは可

帝王任天堂の悲哀と栄光

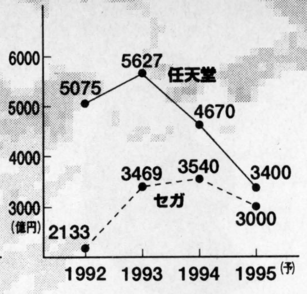


表1　任天堂・セガ　売り上げ比較

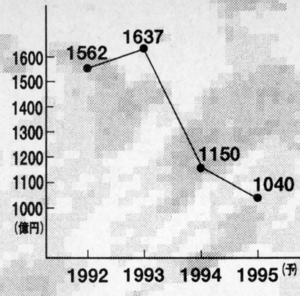


表2　任天堂　経常利益推移

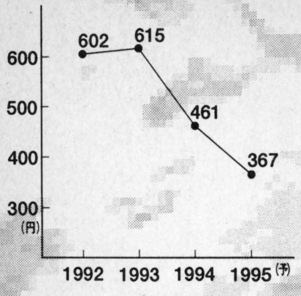


表3　任天堂　1株益推移

能だからだ。にもかかわらず任天堂が海外移転できなかったのは、ほかに理由がある。

任天堂は、これまで受託生産方式をとってきた。この方式は、ソフトを開発したメーカーが任天堂にソフトの生産を委託するというもの。委託を受けた任天堂は、大手の国内家電メーカーに発注してROMカセットを完成する。ソフト開発メーカーは、そのソフトを任天堂から買い取るというシステム。この方式が、任天堂に巨万の富をもたらした。たとえソフトの売上げが伸びなくても、前金でソフトメーカーから委託料を受けるため、任天堂には作った本数分の収入が入ってくる。

しかし、このシステムがあったために任天堂は海外移転することができない。国内の大手家電メーカーとの提携があるため、任天堂が思うような動きがとれない。このしがらみが円高に素早く対応できなかった原因だろう。

超円高になり、任天堂では200億円もの為替差損が発生した。山内社長は、今年4月4日に、「輸出比率を30％以内に抑える」と発表した。山内社長いわく「赤字の垂れ流しとなる海外輸出」ではあるが、国内市場でも苦戦をしいられている任天堂にとって、内も外も地獄という様相。おまけに64ビット機・ウルトラ64のアメリカでの発売が円高によって延期になるなど、新世代ゲーム機における任天堂の経営は、これまでのように順風満帆とはいかないかもしれない。だが、ウルトラ64では海外での生産が予定されており、円高に対応できるだけの体制は整ったようだ。

相次ぎゲーム業界に参入するメーカーに対する任天堂の対抗策は?

'87年8月、NECホームエレクトロニクスは、ハドソンとの共同開発による新型のテレビゲームを売り出すと発表した。PCエンジンである。ときはあたかも任天堂のゲーム市場独占時代。ファミコンのライバルはいなかった。しかし、日本最大のコンピュータメーカーNECと、ソフトメーカーとして抜群の実績を誇るハドソンの連合軍が発売する最新機種である。とうぜん、ゲーマーたちの期待は膨らむ。

'88年10月には、セガから16ビット機のメガドライブが発売になった。任天堂にしてみれば、せっかく勝ち取ったファミコンユーザーをみすみす奪われるわけにはいかない。任天堂の対応はすばやかった。PCエンジン、メガドライブの発売にあわせるようにスーパーファミコンの情報を意識的にリークしだしたのだ。ちなみにスーパーファミコンが発売されたのは、'90年である。実際に発売される3年も前からファミコンユーザーの期待感を高めておき、他の機種を買い控えさせた。この作戦がまんまと成功した。PCエンジンもメガドライブも任天堂の脅威にはならなかった。このように任天堂はゲーム市場を独占するために数々の戦略を駆使してきた。

では、新世代機が登場してきたとき、任天堂はどう対処したのか。これが不思議なことにほとんど静観したのである。32ビット機

が発売されてからも山内社長は余裕で語った。「新製品に飛びつくゲームマニアは100万人もいない。もし、ソニーやセガが目標どおり100万台以上売ったら、社長をやめるよ」(日経'94年12月20日より)

だが、いざふたをあけてみたら、サターンは目標の100万台を突破してしまった('95年)。プレイステーションが約51万台。3DOが約45万台である。32ビット機陣営のハード機の出荷台数をトータルすると、およそ200万台にも達する(表4参照)。任天堂サイドは32ビット機を見くびりすぎていたのかもしれない。

もちろん、任天堂も32ビット機に対する対抗策を実行した。それが『スーパードンキーコング』の投入である。3次元コンピュータグラフィックスを売りにしたソフト。「16ビット機でもこれだけのことができる。32ビット機は不要ということを見せつけたい」という山内社長の意気込みだった。たしかに話題にもなったし、本数も出た。しかし、32ビット機を抑え込むまでのパワーはなかった。任天堂のソフトとしては珍しくいまひとつ、という不評がユーザーの中から噴出したくらいである。

32ビット機をプレイしているのは、10代後半、20代の年齢が圧倒的に多い。スーパーファミコンでは飽きたらなくなった年代が32ビット機に移行した。スーパーファミコンはどちらかというと子供に人気がある。しかし、出生率の低下で子供の数が減っている。ファミコンで育った年齢の人たちは、スーパーファミコンでは物足りなく感じ、より複雑でより斬新なゲームを求めていたのである。

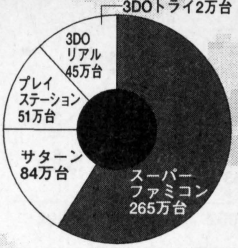
任天堂・山内社長はサターンの『バーチャファイター』やプレイステーションの『リッジレーサー』について、こう話していた。「腕の上手下手がものをいうソフト。ゲームセンター向けやマニアにはいいが幅広いユーザーが買いたいと思うソフトではない」(同紙'94年12月20日より)

山内社長の思惑は見事はずれた。『バーチャファイター』『リッジレーサー』ともによく売れた。自社で開発したファミコンで育った大人たちの心情を、任天堂は見抜けなかった。この年代に的をしぼった32ビット機陣営の作戦は見事にあたったわけだ。

大人であれば、多少高価でもほしい物は買う。32ビット機は確かに高価ではあるが、大人にとって手の出ない値段ではない。ゲーム機は安くなければ売れないという任天堂のポリシーは32ビット機の登場でもろくも崩れた。むしろ、ソフトにお金をかけずにすむ32ビット機のほうが、ユーザーにとってはありがたかったのではないだろうか。

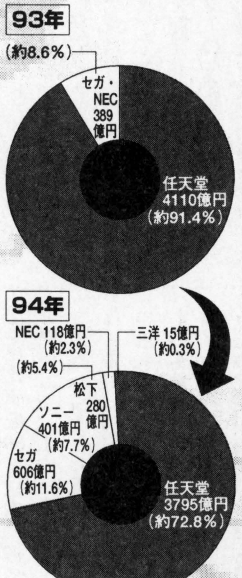
'94年のテレビゲーム市場を見ると、任天堂は全体の72・8%。前年の91・4%から18・6%も落としている。一方、セガは全体の11・6%、ソニーは7・7%、松下は5・4%と、32ビット機陣営のシェアは全体の27・2%ではあるがなかなかの健闘。つまり、任天堂が減らした市場を32ビット機陣営がごちそうになっているという図式である(表5参照)。32ビット機は今年、320万台が出荷される見通し。32ビット機の勢いは止まりそうもない。任天堂が64ビット機でどう巻き返しをはかるのか。来年の戦いが楽しみである。

表4：国内テレビゲーム出荷台数 1994年



(トイジャーナル6月号より)

表5：実売価格での占有率



(トイジャーナル6月号より)

任天堂、2000年への布石

任天堂とシリコングラフィクス社（SGI）との提携で、改めて任天堂の目のつけどころの良さを痛感しました。SGIは、工業用製品から家庭用製品への進出をめざしています。これで、一気に事業拡大を狙っているわけです。最近のSGIのテレビへの傾斜ぶりを見ていると、テレビとコンピュータを融合したような「マルチメディア型コンピュータ」を指向していることがわかります。

任天堂のすぐれた点は、SGIのような会社に目をつける「先見性」だと思います。ゲームを単なる家庭の中と考えず、グローバルな視点で企業の未来を見つめている点が任天堂のすごさですね。

また、財界活動に無縁だった任天堂の山内社長が京セラ会長の稲盛和夫さんと良好な関係を作ろうとしているのも見逃せません。というのも、稲盛さんは、DDI（第二電電）の会長であり日本での衛星電話の仕掛人で、いわば通信の親玉みたいな人。その稲盛さんと山内さんが良い関係というのはただごとではない。つまり、山内さんは、将来の衛星をつかったインタラクティブな双方向通信に可能性を見ているわけです。いま、次世代機はソフトを売ることだけに鎬を削っているわけですが、山内さんはいずれゲームも衛星をつかって好きなときに好きなように遊べる時代がくることを確信しているのでしょう。そして、その布石をキチンと打っている。任天堂には恐ろしささえ感じます。

山名一郎（やまないちろう）
マルチメディア・シンクタンクの設立者。著書は「キング・オブ・ゲームの未来戦」など多数。

5年先を見据える任天堂は、これからどこへ行こうとしているのか

任天堂のテレビゲームの歴史は、他企業との提携から生まれたともいえる。77年に発売された「カラーテレビゲーム6」と「カラーテレビゲーム15」は三菱電機との提携で完成した。100万台を売上げ大ヒット商品となり、任天堂はテレビゲーム・ビジネスに将来を見い出した。85年発売のファミコン、その頭脳ともいえるカスタムチップはリコーとの協力で出来上がった。90年発売のスーパーファミコンは日立との協力によって生まれた。また、32ビット機に対抗すべく発売された『スーパードンキーコング』は、イギリスのレア社との関係から生まれた。このように任天堂は常に他社との提携、協力関係からすぐれた商品を開発してきた。では、今回のウルトラ64の場合はどうだろう。ここでは、アメリカのシリコングラフィックス社との強力な提携関係が目につく。ウルトラ64の心臓部であるCPUはシリコングラフィックス社ベース。

また、ウルトラ64のためにドリームチームと呼ばれる提携網を結成した。

任天堂のすぐれたところは、提携相手を選ぶ目の確かさにある。相手選びが正しかったから任天堂は業界のトップに君臨した。今回の提携には大きな特徴がある。それは、圧倒的に海外の企業が多いということ。特にアメリカ企業が多い。おそらく、このあたりに任天堂が将来のテレビゲームを見据えた展望があるのだろう。アメリカといえば、CATVが発達し、マルチメディアの最先進国。任天堂はここに目をつけた。64ビット機での攻防も大切なことではあるが、任天堂はもっと他のことに目を向けているのかもしれない。

現在は苦戦をしいられている任天堂ではあるが、これまで幾多の試練を乗り越えてきた実績がある。将来にむかって、いま着々と準備が整えられているのかもしれない。

私だけが知っている ファミコン 隠れた 名作ソフト

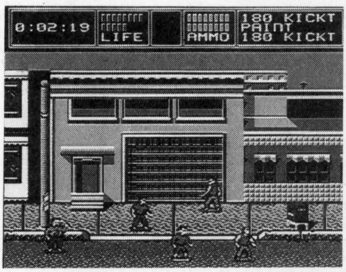
新世代機のゲームが注目を集める昨今、技術力の高い作品が注目を浴びる傾向にある。だが、そうしたゲームだけが本当に面白いゲームだろうか。世間にはあまり知られていないけれど、ファミコンのゲームでも、まだこんなに面白いゲームがある。ゲーム開発の現場で活躍中の制作者に、そうしたソフトを1本ずつあげて解説してもらった。

SKATE OR DIE2（'90年 EA）

ゲーム概要

スケードボードで街を疾走する横スクロールのアクションゲーム。スケボーアクションだけを楽しむミニゲーム付き。

いやー、このゲームにゃ驚かされたね。このゲームはNES（海外のファミコン）用のゲームなんだけど、タイトル画面で「スケイト！ オー！ ダァーィ！ ダダダダダーィ！」ってラップするんですよ。そんで、その後のギターの音が凄ぉーい!! 当時、僕はFCの音楽の仕事をやっていたので、何でこんな音が出るの？ って凄く不思議でした（後に解明）。というわけでFCゲームというとすぐこれを思い出しますね。でも、内容は……（泣）。



様々なアイテムを集めてテクニックを磨く。

●プロフィール
飯野賢治（いいの・けんじ）
㈱ワープ代表取締役。代表作「Dの食卓」「宇宙生物フロポン君」（3DO）など

ファミリークイズ 4人はライバル（'88年 アテナ）

ゲーム概要

4人同時プレイが可能なクイズゲーム。ジャンルは4種類で、問題総数は2000問。進行はTVのクイズ番組風。

クイズゲームというのは、1つのジャンルになっていて、アーケードゲームでもラインナップは豊富です。家庭用に限れば、多人数でワイワイやれることと、繰り返しプレイによる有利さを排除することが大切です。このゲームは、4択の選択肢の順が毎回変化し、しかも徐々に表示されるため、ハイレベルの早押し競争になっても、充分楽しめます。しかも問題は子供の勉強にもなる物なので、今でも遊べる一本です。



アップダウンクイズ風のゲーム展開。

●プロフィール
遠藤雅伸(えんどう・まさのぶ)
ゲームスタジオ代表。「ゼビウス」、「ドルアーガの塔」のデザインで有名。

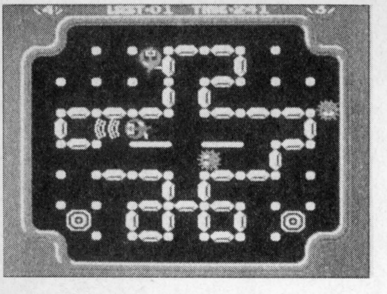
SKATE OR DIE2 [ACG]
メーカー：エレクトロニックアーツ／機種：ファミコン(NES)
©1990 Electronic Arts

ファミリークイズ 4人はライバル [QIZ]
メーカー：アテナ／機種：ファミコン／価格：¥5,800
©1988 ATHENA

クルクルランド
（'84年　任天堂）

ゲーム概要
碁盤状に並んだターンポストに手をかけて方向を変え、ステージにかくされたコインを探すアクションゲーム。

方向転換の方法が実にユニークで良いんです。左右キーを入れると腕が伸びて、碁盤状に並んだターンポストに手をかけて体の向きをくるっと変えるんです。キーを放すと腕が縮み、その瞬間向いていた方向に進んでいくという。これはただものじゃないですよ。アクションゲームは多々ありますが、こうした手法を取っているゲームは他に例がないんですよ。ゲームも面白いし、続編などが出なかったのは、非常にもったいなかったと思います。



すべてのコインを探し出すと１面クリア。

●プロフィール
すぎやまこういち
作曲家。「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽は業界を超えて非常に有名。

カオスワールド
（'91年　ナツメ）

ゲーム概要
戦闘にオートバトルを採用したRPG。主人公は14人の仲間とパーティを組みながら冒険を進めていく。

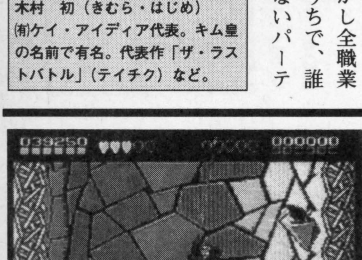
ＦＣＲＰＧで結構ぼくの中で評価が高いのが『カオスワールド』。ファミコンの最後の頃の作品で、グラフィック的には見るべきものがない、つまり現在のＲＰＧのグラフィック偏重のイベントなどはまったくない。しかし全職業男女１人ずつの仲間のうちで、誰を連れて行っても構わないパーティーシステムや、連れて行けないキャラに単独で仕事をさせてしまうイベントなど、妙な手作りの自由度の高いＲＰＧだ。アカ抜けた作品だと思う。

●プロフィール
木村　初（きむら・はじめ）
㈲ケイ・アイディア代表。キム皇の名前で有名。代表作「ザ・ラストバトル」（テイチク）など。

バトルトード
（'91年　メサイヤ［NCS］）

ゲーム概要
ダーククィーンにさらわれたアンジェリカ王女と仲間のピンプルを救出する、主人公がカエル戦士という異色ゲーム。

ステージの多彩さに目を見張るゲームで、横スクのアクションをベースにしながら、エアバイクの強制スクロール、時限爆弾を止めたり、追ってくる敵からひたすら逃げたりなど、とにかく飽きません。しかも「殴る」という基本アクションの壮快感や各ステージの敵ネタの凝り方、遊ばせ方がまた秀逸です。制作は『スーパードンキーコング』で有名なレア社ですが、私は『ドンキー』より、こちらのほうが好きだったりします。



こだわりの作り込み。良質の海外ゲーム。

●プロフィール
土田俊朗（つちだ・としろう）
㈲ジークラフト代表取締役。現在ＰＳのＲＰＧ「アーク ザ ラッド」を制作中。

クルクルランド［ACG］	メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：¥4,500 © Nintendo
カオスワールド［RPG］	メーカー：ナツメ／機種：ファミコン／価格：¥7,000 ©1991 NATSUME
バトルトード［ACG］	メーカー：メサイヤ（NCS）／機種：ファミコン／価格：¥6,500 ©1990 RARE LTD. ©TRADEWEST ©1991 NCS

リップルアイランド
（'88年 サン電子）

ゲーム概要
リップルアイランドのナサレル王女をさらった皇帝ゲロゲールを倒すため、少年カイルが旅立つAVG。

'88年、サン電子から発売されたAVG。当時AVGは殺人ものやSFものが主流の中、これは動物を登場人物として扱い、ほのぼのとした世界観をもった異色作だった。システムは初心者向けだったが、それよりも私はこのゲームにゲームとしての話作りではなく、作品としての話作りの姿勢を感じ、また子供向けでもキチンと『何か』を伝えようという作者のスタンスに好感を得た。



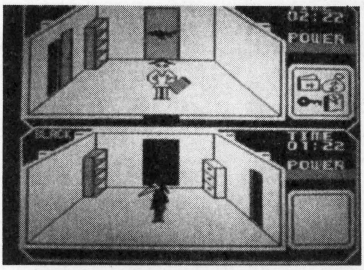
温かい世界観としっかりしたストーリー。

●プロフィール
米田喬（よねだ・たかし）
㈱ギブロ専務取締役。「ワンダープロジェクトＪ」（ＳＦＣ）のゲームデザイナー。

スパイVSスパイ
（'86年 ケムコ）

ゲーム概要
迷路のように入り組んだ建物の中を、敵のスパイより早く目的の物を探して脱出するアクションゲーム。

2人対戦型のゲームで、それぞれスパイになって、部屋の中で何かを探しまくるんですが、机の引き出しとかに爆弾を仕掛けられるんです。相手のスパイが、それを知らずに引き出しを調べるとドッカン！ となる。もう、それが楽しくて楽しくて、ブラック魔王気分を充分に満喫できたゲームでした。本来のゲームの目的は、覚えていません。



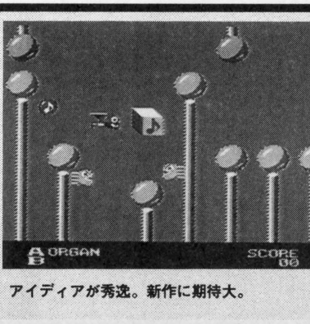
ワナを仕掛けて相手をハメるのが楽しい。

●プロフィール 森川幸人（もりかわ・ゆきひと）㈲ムームー代表。代表作として「ジャンピングフラッシュ！」他現在ＰＳで「がんばれ森川君２号（仮）」を開発中。

編集部から
オトッキー
（'87年 アスキー）

ゲーム概要
横スクロールシューティングゲーム。プレイすることでBGMが作曲可能。本格的な作曲も楽しめる。

弾を発射する方向で異なる音色が流れ、バックの曲と重なって即興音楽にも似たBGMを作り出す。この音楽をゲーム性の中心にしたアイディアが素晴らしい。しかも操作に慣れてくると、敵を倒すよりも弾を撃つ（＝曲を奏でる）こと自体が楽しくなる。まさに音楽の楽しさを肌で感じさせてくれるソフト。ディスク版ということもあり、今では幻の名作となってしまったが、SFCでリメイク版ともいえる新作『サウンドファンタジー』が発売予定。こーゆーソフトって、ちょっと良い。



アイディアが秀逸。新作に期待大。

リップルアイランド［AVG］	メーカー：サン電子／機種：ファミコン／価格：¥5,900 ©TOKAI ENGINEERING ©SUNSOFT
スパイvsスパイ［ACG］	メーカー：ケムコ／機種：ファミコン／価格：¥4,900 ©KEMCO
オトッキー［STG］	メーカー：アスキー／機種：ファミコン（ディスクシステム）／価格：¥3,500 ©SEDIC／ASCII

任天堂は何を思うのか

ファミコン発売以来、常に業界のトップの座を保ち続けてきた任天堂。その姿勢に周囲からの風当たりも厳しく、他メーカーからの追随も激しい。孤高の帝王は何を思うのか?

先陣を進む者の悲哀と栄光

ゲーム業界のトップを走り続けてきた任天堂。

その姿には、ナンバーワンであることのプライドすら感じさせる。

「遊びの世界は一強皆弱」という山内社長の言葉は、傲慢さだけでなく、自分達が業界の開拓者であり、市場を支えているとの強い自信と誇りが言わせるのだろう。

しかし、そうした姿勢(と莫大な利益)を妬む声も大きい。

ファミコン発売後の数年間は、毎年のように「今年こそファミコンブームは終わる」という声がマスコミを賑わせた。

SFCが発売され、任天堂が超優良企業として社会的な注目を集めるようになると、そのある種独占的な商売方法が非難の的になった。「任天堂は悪に違いない。あんなに早く成長できるのは癌だけだ」とは、アメリカの有名な任天堂パッシングの言葉だ。

そして今、新世代機による任天堂の市場独占の終焉を願う声が、少なからずある。

ウルトラ64の出荷が一千万台に届かなければ、失敗といわれることはまず間違いない。

だが、そうした声も、任天堂が他の企業とは一線を隠した、特別なメーカーだからだろう。

なにより、ソフトの重要性を正しく認識し、妥協を許さずに作品を練りこんでいくストイックな姿勢は、他のメーカーには真似のできない部分がある。

他の会社が1年で作るゲームを、2年、3年とかけて完成度を高めてゆくことも希ではない。その結果生まれるソフトは、どれも大きな失敗がなく、コンスタントにヒットを飛ばすものばかりだ。

ゲーム=玩具と捉え、マニア路線を取らずに、常に子供や家庭層といった普遍的なユーザーを狙っていく姿勢。それも市場を育て、守ろうとする方針の現れだろう。

もちろん問題点も数多い。誌面でも取り上げたように、流通の動脈硬化によるソフトの価格崩壊の問題は業界を圧迫している。

ゲーム業界の発展の影で、任天堂が残してきたツケは大きい。

テレビゲームは、日本から世界に向けて発信される数少ない文化輸出であり、デジタル・エンタテインメントの最先端分野だ。

任天堂は、その文化を支える土台としての責任を背負っている。

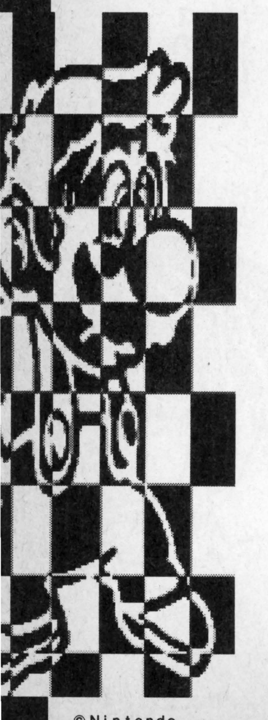
ドリームチームという世界的な提携を組み、ワールドワイドで展開する任天堂。もはや国内だけの問題ではない。その失敗は、世界のゲーム市場に大きな影響を与えることになる。

全世界で五千万台といわれる、ファミコンの販売台数。単一商品でこれだけ普及した玩具は、今までにない。

周囲の目は厳しく、後塵には競合メーカーがひしめく。その中で、任天堂は何を思うのだろうか。

その責任は重い。

だが、それでも前に進むしかないのだ。




ヤーヤーヤー
ヤッどもども
てらだっす。
バーチャファイターのイラスト描いてます
キャラデザインはセガです。(念のため)
このコーナーは批評ではなくコラムとゆーことでスーダラなものです。
オウーヤッ
ゲームで流した汗はうそをつかないとゆーことです
(意味不明)
ドシ
左手中指複雑骨折
GAME CRITIQUE SPECIAL GOLD!
てらだかつやの
ダブルリングアウト!
DOUBLE RING OUT
ウキー
私のコマンドサンボの師匠ヴォルクハンが「すべてのゲームは格闘技だスパシーボ」と言っておられるが
リングスロシアの関節技の魔術師
けだし名言であります。
バキ
いってないってば
グウー
そして私が今もっともハマってるゲーム。それは!!!!
ザデンジャラスキングオブスーパーストリートモータルバーチャファイティング侍コンバット餓狼ボコスカ伝説2
ダッシュダッシュ
だあ!!!!!
略称デンツー
キャラ数なんと365人!! 一年間ちがうキャラであそべるぞ
キャラ全部みるだけで10分もかかる。
いってないいってない


なんてな
そんなゲームはないがく
ヒュウウ
ところで格闘ゲーのリアリティーとはなにかっ!
それは絵のち密さなんかじゃけして無い。
技の種類でも無い。
それは
痛さと肉の重さ
だと断言していい!
いいのかって
ガッ
これができてたのはバーチャファイターだけだー
すてきな筋肉♡
うえェ モロにあたってるよオ マジイテェ
と思わずくちばしる 体重ののったケリとヒットした時のリアクション これが表現されてればスバラしい!!
追求してってほしいス
ビュー
ここまでしなくとも…
いやちょっとみたいけど
あとは汗だな
とびちるあせ
←新発売 格闘ソフト専用「スエットシャワー」
そりゃそりゃ
サル
ガチャガチャ
とびちる汗
サル
TERRA



■プロフィール

寺田克也（てらだ・かつや）イラストレーター。バーチャファイターの公式イラストを手がけ、映画、ゲームのキャラデザイン、漫画の執筆などその活躍は幅広い。代表作として映画「ゼイラム2」衣装デザイン。SFC魔天伝説（タカラ）キャラデザイン他。


なんてな冗談よ
冗談・フーー
アタリもジャガーもなんてだしてて今度は大丈夫なんだろーなて.
あーお茶がウマイ
うひうひ
こーゆーやつもな最初はあたらしいが結局ソフトの質が眼にもともなわんとな実にわるそーだ
もみ
もみ
容量底無しの全然おわらないRPGができたとして、こりゃ本当にオモシロイのかことか
あーまた城だぁもーいいよ
テトリスのバリエーション以外にパズルゲームはないんか?とか
ジャッキーだった頃
ゲームに限らずこんなペースで物があふれる事が企業として正常でも「人間として正常」なのかどーかて
まっそんでも新しいのでたらやるんだけどねー
ウヒョー
サル
とにかくゲーム機はソフトが命そこんとこメーカーたのむっす
今てきとーに考えた.
究極のソフト&ハード
「やり終ったらすべてを忘れるよーになってる」
これでしょっ!!
© 寺田克也
何度やっても新しい.
いつも新品みたいなモノ
だから中古屋に流れない! 結果、ソフトも売れつづける!
問題はどーやって頭をリセットすっかだなっ
ワタシ考えたね イイ方法のコトアル
カチ
100K
終ったっ
END
ゴン
ゲームが終るとオモリが頭を強打してすべて忘れるグッドアイデアー
100K
END
アレ?
てらだかつやはしんでもぱっどをはなしませんでした.
また始った
100K
ピクピク
END


世界中のゲームがオモシロクありますよーに
Terra's DOUBLE RING OUT!
寺田克也のスーダラゲームひひょー
ダブルリングアウト!
VOL 3
任天堂の光と影
私はゲームが好きだー
すきだー きだー だー だー
任天堂にはおセワになってます。
カブとかオイチョとか…
イカサマだっ!!
ブッコロス
いのしかちょー ぎょちょー もくってんだっ
くそ
サル
えっああちがうって、テレゲームのこって。それならそれで早く云ってちょーだい!!
ゼビウスにゃハマりました。一日8時間やってたもんね。オヤユビがハレあがった
毎日
ジーンジーン
家庭にテレゲームを持ちこんだ。
猿
えっ、エポックのほーが早かったって?知らねーよんなこと 普及させたのは任天堂だろ?じゃあいいじゃねーか。
ちっ
そーいやアメリカのシアトルで任天堂USAの社長にあった時
Nintendo
Minoru Arakawa President
Nintendo of America Inc
P.O BOX
パーティーで名刺もらっただけ
社長夫人に「あなた、ヘンなアタマしてるわねー」といわれました。はははははは。
美人
サル
ほっといてくれ



■プロフィール

寺田克也（てらだ・かつや）イラストレーター。バーチャファイターの公式イラストを手がけ、映画、ゲームのキャラデザイン、漫画の執筆などその活躍は幅広い。代表作として映画「ゼイラム2」衣装デザイン他。ウルトラジャンプにおいて「大猿王」を連載中。

街で見かけた

次世代機を斬る!

人気最低のため打ち切り！
今回は小野さんの手記です

涙、涙。感動の大最終回です。

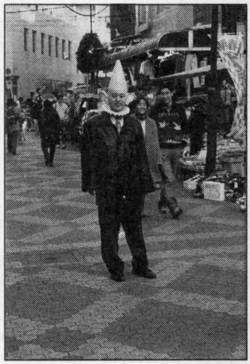


前略
おとうさま。おかあさま。先日お送り頂いた宅配便に入っていた、とろろおいしゅうございました。

かきもちおいしゅうございました。スキヤキの脂身おいしゅうございました。憲史は、もう走れません。

思い起こせば昨年4月、希望に満ち溢れた私を待っていたのが「街で見かけた」のモデル&編集担当でした。

関西出身で探偵ナイトスクープとパペポを毎週欠かさず見ていたからでしょうか。



▲このあと女の子が恐怖で悲鳴をあげました。

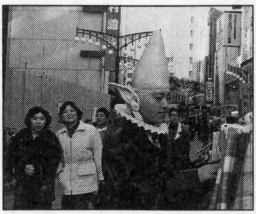
いや、きっとだれもやりたがらなかったからでしょう。

小野ファンタジーさん（32歳、独身）は、マッキントッシュで合成して1日かかりました。休日出勤でした。編集長が平日に作業するのを許してくれなかったのです。

「小野格闘さん」はもっとかわいそうでした。ローソンでダンボールをもらってきて、顔に小麦粉を塗って、2時間くらいで全部作って撮りました。自分では新スタートレックのデータ少佐のつもりだったのですが、副編集長からはグレート・ムタだと言われ、できあがった写真を見たらただの気持ち悪い人でした。写真を見て編集長がぼそっと自問した「こんな写真、商業誌に載せていいの？」という台詞は、おそらく一生忘れられないでしょう。おかげで読者アンケートにも、「40ページのやつ」「街でみかけたなんたら」など、タイトルすら書いて貰えなくなりました。

というわけで今回は「小野土星人さん（32歳、独身）」です。この頭で電車に乗ったら、目の前に座っていた赤ちゃんの眉毛がハの字になりました。「頭さわる？」と言ったら、ひきつけをおこしそうになりました。ナムコのゲーセンで「ACEドライバー」をやったら店員さんに警告を受けました。それももう終わりです。私はこのまま町田の街の雑踏の中に消えていきます。どうか探さないで下さい。

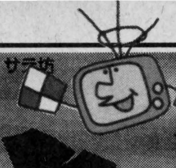
早々



▲見なかったふりをして人々が通り過ぎてゆきます。







続 街で見かけた 復活 帝王任天堂の悲哀と栄光

ご声援ありがとうございます。その愛の深さに延長決定です!!!



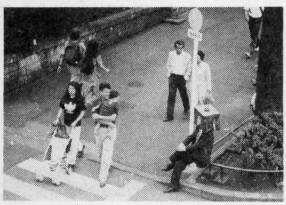
▲息をのむ女の子たち。それほどにショッキングだったのでしょうか。

前号のアンケート葉書に、「『街で見かけた』復活希望」と書いてくれた皆様、ありがとうございました。なにぶん今まで罵倒のお便りしかいただいた経験がなかったため、こうした砂浜に落ちた針ほどの小さな声援にも胸にじわっとこみ上げるものがあった次第です。そのため、もう少しだけ続けることになりました。



というわけで今回はサテラビューです。サテラビューといえばゲーム流通の変革を予感させる、任天堂期待のニューハードです。そのわりに、私の周囲では持っている人がまったくいません。まさに任天堂の悲哀と栄光の象徴だといえるでしょう。

さて、小野サテ坊さん(32歳、独身)はサテラビューの宣伝のために原宿にやってきました。まずはサテラビューの知名度についての実態調査です。自分の顔を指さして「この顔に見覚えある?」と聞いて回ったら、見事に周囲の女の子たちが逃げて行きました。まるで怪しげな宗教団体の勧誘と勘違いしているかのようです。任天堂というブランドもここ原宿では通用しないのでしょうか。調査に協力してくれた人の数10人。うちサテラビューを知っていた人は15歳の女子中学生1人。気づかなかったふりをして通り過ぎた人、64人という結果に終わってしまいました。



▲疲れたのでちょっとひと休み。やっぱり子供には人気があります。

やはりもっと街頭での宣伝活動が必要なようです。ゴールデンタイムのTVコマーシャルに甘えていてはいけません。そこで表参道の街角で、サテラビューの広告に努めることにしました。やはり表参道です。おしゃれな人々や、外人さんがたくさんいます。そうした、通りを行き交う人々がチラチラと振り返っては通り過ぎて行きます。宣伝効果は抜群です。

目を閉じて休息していると、瞬く間に中高生の人垣ができました。みんな興味津々のようです。手でペタペタ触ったりスイッチをひねったりアンテナをひっぱったり。「電源つながってないんじゃねえの?」という声にあわてて目を覚ましたら、蜘蛛の子を散らすように逃げてしまいました。みんなシャイですね。



▲原宿の真ん中でサテラビューのアンケート調査。周囲の視線が期待の大きさを示しています。

というわけで今日も小野サテ坊さんは日本全国を飛び回っています。それではまた、いつの日か。



ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ　好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい

エイリアンVSプレデター

難易度上昇!!格闘アクションの危機!?

数々の名作を生み出したカプコンゲームに見る格闘アクションのあるべき姿とはいったい何だろう。

馬場雄志

ブームの火付け役『ファイナルファイト』

最近のアーケードゲームの流行を追ってみると、格闘ゲームというキーワードが見えてくる。まず、この格闘ゲームの定義づけを考えていこう。そのためには、まずゲームの分類項を2つにした方が問題を明らかにしやすい。まず1つ目は『ストII』にみる「1対1対戦アクション」、もう1つは『ファイナルファイト』（以下『FF』）にみる「1対多数奥行きありアクション」。どちらも共通して、格闘という枠で「殴る、蹴る」というものが根底にある。

以上2種類の格闘ゲームのうち、最初にブームの火付け役となったのが『FF』だ。

『FF』とは、カプコンで'87年に発売された『ストリートファイター』（以下『SF』）の続編としてAOUに出展された作品。当初は『ストリートファイター'89』と命名されていた。だが、前作『SF』とは、システムやコンセプトが明らかに異なるため、現在のタイトル『FF』のタイトルになったという。

当時『FF』は、他にはないレスポンスの良さ、グラフィックの素晴らしさに加え、キャラの大きさなどがプレイヤーの目を引いた。他にも格闘ゲームは多数あったが『FF』ほどインパクトの強いものは類をみなかった。

なぜこれだけの大ヒットになったのか。その最大の要因は、投げ技の導入によるゲーム性の広がりにある。従来の格闘ゲームでは、分散した敵を自キャラがその地点まで行き仕止めるというスタイルだった。それが、『FF』では動き回る敵を投げる事で一カ所にまとめるという概念が発生している。この投げ技による独特のゲーム性は、今のカプコンの格闘ゲームでは切っても切れない存在と言えるだろう。

この『FF』の登場により、他社でも類似した格闘ゲームが相次いで発表され、ゲーム業界も賑わいをみせた。そのことを踏まえれば、今の格闘ゲーム全盛を築き上げたのはやはり『FF』の功績によるところが大きい。

質の向上と難易度の上昇

こうしてみると、『FF』は完璧なゲームととられそうだが、実はそうでもなかったのだ。まず、敵が多数出現したわりにはダッシュ技のようなものもなかった。そのため、プレイに慣れないうちは、敵に囲まれても何もできず、理不尽に終わるというケースも多かった。このことは『FF』をはじめとする格闘ゲーム全般にいえるが、特にこの時期から難易度は軒並みに上がりはじめた。つまり『FF』は、それまでの格闘ゲームの質の向上という面で貢献したと共に、その難易度を上げることにも貢献してしまったといえる。

そしてカプコンは、'91年アメコミ仕立てで話題を呼んだ『キャプテンコマンド』を発表。ここでは前作のマイナーチェンジとして、高速移動手段のダッシュが採用された。

このシステムは、敵に囲まれた際の対処方法としてとても有効な手段であった。これで『FF』の問題点は解決したように思われた。だが、『キャプコマ』はマイナーチェンジが追いつかぬほどの難易度であったため、同時期に発売された、同社の『ストII』にプレイヤーを独占され、結果的に前作を越えることはできなかった。

翌'92年、和風『FF』タイプとして『天地を食らうII』が発売された。ダッシュ攻撃のバリエーション、コマンド必殺技などを採用した意欲作であった。が、それ以降、カプコンはまたアメコミ調に路線を戻し、'93年『キャディラックス』、『パニッシャー』の2タイトルを発表することになる。前者は恐竜ブームに便乗した感が強く、粗さの目立つ作品だった。後者は、同名の映画のコミックをもとにしたゲームで、目だった派手さはないものの、かっちりと作られた佳作であった。

人気アメコミ原作 エイリアンVSプレデター

そして'94年、人気アメコミが原作の『エイリアンVSプレデター』が発売された。この作品もシステム上大幅な革新がなされていた。まず、操作系は今までの2個ボタンから、特に使用頻度の高いボタンを独立させ、Aボタンでは銃が使用可能になり、Cボタンでは常にダッシュができるようになった。

強力な効果を持つ銃器を常に使用可能にする（前作までは弾数制限のあるアイテム扱いだった）ことで、爽快感を全面に押し出しながら、弾奏交換のようなチャージ時間を持たせることで、ゲームのバランスをとり、戦略性を高めている。

敵のやられパターンに当たり判定があるのも大きな特徴だ。これによって、倒れた相手が起きあがるのを待つ、といった何もできない時間をなくしている。また、細部にまで描き込まれたグラフィック、派手な演出など、他の『FF』タイプとは比較にならないほど完成度の高い作品であるといえる。

海外市場と日本のギャップ

だが、『エイリアンVS~』に関しては、ここであえて取り上げなければならない問題がある。



原作の『エイリアンVSプレデター』は、完全邦訳版がビクターエンターテインメント（株）から発売中。

まず、そのゲームタイトルである。

アメコミ風の『キャプコマ』、『キャデラックス』、アメコミ原作の『パニッシャー』、『エイリアンVS～』は私見だが、強くアメリカ市場を意識しているように感じられる（カプコンは『X—MEN』の制作も発表している）。日本ではなじみのないアメコミを、アメコミの味つけ（たとえばキャラクター）のままで発表するなら、日本でどれだけユーザーアピールすることができるか疑問である。原作つきの利点はゲームユーザー以外にも広くアピールすることができるという部分が大きいが、この点、日本のユーザーに原作つきの恩恵はあまり感じられなくなっている（『エイリアンVS～』はエイリアンもプレデターもおなじみのキャラクターなのが救いだが、原作を知っていれば、面白さが倍増するのも確かだ）。

第二に感じたのはゲームの難易度の高さである。このことは、日本のユーザーと外国のユーザーのゲームの楽しみ方に対する意識の違いからくるものである。例えば、日本のプレイヤーは1コイン志向が高いのに対して、外国のプレイヤーはゲームを攻略するのにコインを惜しむようなことはない。そのためにとははっきり言えないが、外国のゲームは日本のそれよりもステージを長く設定しているものがあるのだ。このことは、メーカー側にしてみれば、海外市場が日本よりもビッグマーケットになりうるということを示唆している。だが、ここで注意したいことは、海外向けのゲームを日本用に落とすだけで日本市場向けとしてしまうのでは、あまりにも安易な企業戦略であるといわざるをえないということである。

日本市場におけるゲームの発売に際しては、もっと日本のユーザーを考えたゲーム作りをしなければ、日本のユーザーが楽しめなくなってしまう。

すべての人が楽しめる本当のゲーム

カプコンの最新作『エイリアンVS～』も実際、ゲームの広がりに合わせて敵の数も比較的多く、かなりの高難度ゲームではないだろうか。

そして、このことは最近のゲーム全般にいえることなのだが、いくら完成度が高いゲームでもゲーム自体の楽しさが感じられなければ、マニアでもない限り二度とプレイはしないだろう。ゲーム自体の楽しさを感じる前に納得のいかない終わり方をすれば、プレイヤーの評価はやはり「つまらないゲーム」で終わってしまう。つまり、それは一般ファンのゲーム離れにつながるということだ。

もし、難易度の高さが今以上にゲーム攻略上のつまずきになるのなら、以前のシューティングゲームのように、ブームの全盛時代は終わりを告げてしまうだろう。残念なことに今の格闘ゲームブームにもその影が見え隠れしている。そこで、このブームがそうならないように私は次のことを提案したいと思う。

まずは、再三にわたっていっているとおりゲームの難易度に疑問を感じる。特に最近の格闘ゲームに関していえば難易度が高すぎる。

そもそも、難易度とはメーカーの独自の判断やマニアを基準に考えるものではない（それにメーカーにはゲームの達人が多い）。それでは、一般のプレイヤーの楽しめるゲームはなくなってしまう。ロケテストとは、あくまでも一般ユーザーを対象にしなければ意味がない。まず、その点を再検討してほしいのだ。

次に、インストカードの説明がその機能を果たしていない。最低限、すべてのプレイヤーが楽しく遊べるというのが基本であり、そのように作成するよう心がけることが必要だ。

そして最後、今求められているのはプレイして楽しいゲームだということだ。プレイしていて苦痛ばかりのゲームは決して完成度の高いゲームなどではないはずだ。以上のことを踏まえて、メーカー側は常にプレイヤーの声に耳を傾け、すべての人が楽しめる本当の意味でのゲーム作りをしてほしいと願っている。

ジュラシック・パーク

日本じゃできない技術とアイデアがある

RPGや格闘ゲームばかりが話題になる時代。けど、大人のための隠れた良質ゲームってあるんじゃない？

野川星斗

あまり売れなかった？

このゲームの評価は決して高いものではなかった。次にどこへ行けばいいのかわかりにくいゲームだし、エンディングもないに等しい稚拙なものだしね。

さらに、このソフトにはバッテリーバックアップ機能もパスワード機能もない。何回死んでもゲームは続けられるが、電源を切ったら最初から始めることになる。



ジュラシック・パークのスタート地点の画面。

このSFC版「ジュラシック・パーク」はアメリカで開発され、その日本販売権をジャレコが獲得した。

映画の緊張感を見事に表現

だが、遊んでみると、このゲームの開発コンセプトが「緊張感の演出」にあるとすぐに分かる。特に建物に入った時の3Dダンジョンがすばらしい。無駄なBGMはない。どこからともなく聞こえてくる恐竜の叫び声。振り向くと、そこに恐竜が立っていたときの恐怖。プレイヤーを見つけ、突進してくる動きの早さ。映画を見たものは、その恐怖感の再現性に驚くはずだ。

いいソフトが見極めにくい時代

細部にこだわりを持つゲームが、日本にもないわけではない。違うのはこだわりの部分をどこにもってくるかだ。着眼点とアイデアである。例えば、映画と同様にこのゲームにはコンピュータが存在する。このコンピュータを操作するのが楽しい。いろんな機能や遊びがあって、ゲームソフトの中にマッキントッシュが1台収まっているような感覚がある。

当然3Dダンジョンもガチガチにこだわっている。構造はポリゴン＋テクスチャーマッピングであるが、それだけで終わらない。壁のデザインがうまいのだ。ラプトルの檻の1階にいくと、ちゃんと中庭の植物が見えてくるし、研究所には試験管や実験道具（もちろん立体的だ）が室内にデンと置いてある。いちいち人を呼んで、「すごいだろこれ！」といって見せたほどなのだ。

こういうこだわりは日本のゲームユーザーには受け入れ難いのかもしれない。でも、もう少し売れてくれないと、将来のゲームがみんな子供向けのアニメゲームになっちゃうじゃないか、と不安に感じた私は、きっと数少ない大人ユーザーなのだろう。

ジュラシック・パーク [ACG]

メーカー：ジャレコ／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800（税別）

好調なセールスは嘘をついていない

『ハイレベルな操作感』プレイして気持ちの良いサッカーゲーム。制作者のセンスが伝わってくるぞ。

小井詰昌之

つい数年前までは、おもしろく遊べるサッカーゲームなど皆無に等しかった。というより、TVゲーム市場にサッカーゲームが入り込む余地などなかったというほうが適当かもしれない。しかし昨年、国内は空前のJリーグブーム。ゲーム市場にも火がつき、ソフトメーカー各社が「本気で」サッカーゲームを作りはじめた。

その中で、セールス的にみて代表選手といえるのがエポック社『Jリーグエキサイトステージ'94』だ。発売当初は品薄ぎみ、ゲーム専門誌での露出もかなりのものだった。かくいうこの私もずっと遊び続けている。

いざプレイしてみると、永島がしっかりガンバにいるなど、まず選手データが古い。COMチームのチャージはほとんどファウルをとられなかったり、ルーズボールやゴールマウスに当たったシュートのリバウンドは絶対COMチームの選手が支配するなど、腹をたてる以外に楽しみ方のなさそうな対COM戦モード。ワクワクしないお粗末なPK戦。キャラクターオーバーによる処理落ち、直接フリーキックからの得点やロングシュートはのぞめない…などなど、問題が多いことがわかったりする。

好調なセールスは嘘をついていない

しかし、これらのアラをもってしてもゲームそのものを否定させないのが、よくできたゲームというもの。好調なセールスは嘘をついていない。

まず、ゲーム全体を通しての「爽快感」がすばらしい。この感覚をバカにするなかれ。これまで、プレイしていてちっとも気持ちのよくないゲームが過去にいったいどれだけあっただろうか。TVのJリーグ中継さながらの画面スクロールがもたらすゲームの流れとスピード感は申し分なく、キックのインパクトの衝撃がコントローラーにかえってくるような手応えも最高。ボールの飛び具合や転がり方も出色である。もちろん選手の動きもほどよい。そしてシュートが相手ゴールに突き刺さった瞬間の気持ちよさは絶好なのだ。

次に「ハイレベルな操作感」。パス・ヘディング・トラップ・シュート・スローイン・タックルといったほとんどのテクニックがボタンひとつで簡単にできる。そのうえ操作性が非常にスムーズで、ギクシャクしたところがまったくない。逆に壁パスやバナナシュートなどのテクニックは多少の熟練を要するのだが、これはゲームとしての奥深さを出すのに一役買っていて、マイナスの印象はない。ちょうど対戦格闘ゲームの必殺技コマンドを、喜んだり苦しんだりしながら体得するのと同じことだ(あんなに難しくないけど)。



TV中継のような見やすい画面で操作性もバツグン。

そして友人と対戦プレイをすればわかるのだが、勝つためには次第に高度なテクニックが必要になってくる。「プレイヤーの腕を問う」ゲームなのだ。壁パス、センタリングからのシュート、コーナーキックからボールにカーブをかけてのダイレクトシュート、カカトを使ってボールを浮かせるヒールリフトからのシュート、相手のゴールキーパーをおびき出す技などなど。さらにボールを持っていない選手を微妙に動かしたり、ディフェンスラインを上手にはったりと、さまざまなテクニックを状況に応じて的確に出せるかどうかで勝負の大勢が見えてくる。Jリーグサッカーという、オタクを寄せつけない健全なイメージを持っている半面、腕自慢のバリバリゲーマーが入り込む余地もじゅうぶんあるということだ。

加えておなじみの、「Jリーグのキャラクターゲーム」としての親しみやすさがある。ほどよいアソビもおもしろい。盧廷潤のバカッ速さやシジマールの堅守などは漫画的といっていいほどだ。またチームのフォーメーションを監督気分よろしく自由に変更できるのもうれしい。

TVゲームサッカーと本物のサッカー

これらのポイントがこのソフトを人気者たらしめている根拠だろう。基礎がしっかりしたゲーム、本来なら当たり前のことをちゃんとやってくれているゲームなのだ。そして、この裏には作り手の非常なセンスの良さが見えかくれしているのがわかる。

それは、1本のソフトの中で『TVゲームのサッカー』と、『本物のサッカー』をどうやって仲良く同居させるか、言いかえれば、サッカーという素材をどこまでデフォルメし、どこまでホンモノっぽくし、ウェルバランスとするか…という問いの答えである。

ハッキリいってこのゲームにおけるリアルさといったら、「Jリーグのキャラクターゲーム」としてのチーム・選手名と、最初の「爽快感」のところでふれた、選手やボールの動きくらいのもの。ルールの方も、チャージによるファウルの反則しかない無法サッカーだ。外国人選手をスタメンで4人も入れられるし、エドゥもしばしば右足で蹴る。得点といえば普通ではありえない攻撃パターンから生まれるものが圧倒的だ。ゴールキーパーにいたっては操作ができない。版権管理のきびしいJリーグ公認ソフトであるにもかかわらず、この割り切り方には恐れ入りました、という感じだ。

ではたとえば、もっともサッカーらしいルールであるオフサイドを導入すれば、ゲームとしてもっとおもしろくなったかというと、そんなことはない。技術的に困難なこともあるだろうが、単純にプレイヤー同士の白熱したぶつかりあいのほうがゲームらしい。正規のルールがないという設定よりも、一度プレイしたプレイヤーに必要ナシと感じさせることの方が重要なのだ。へたにリアルにすればゲームの流れが行き詰まり、バランスが壊れる。『本物のサッカー』を追求するあまり『TVゲームのサッカー』としてのおもしろさが失われ、「ク○ゲー」の称号をほしいままにする典型的なパターンにおちいるだろう（ひと昔前のデキの悪い野球ゲームによくあることだった）。その線をどこで引くかということを、制作スタッフは知り抜いているのだ。

「Jリーグのキャラクターゲーム」という間口の広さと感情移入のしやすさ、キックオフすれば「プレイヤーの腕を問う」TVゲーム的世界、それをさりげなく支える「ハイレベルな操作面」、「爽快感」という演出…。これが『エキサイトステージ』のおもしろさの構造である。単純なことだ。そう、おもしろいゲームこそ単純の積み重ねでできている。RPGしかり。他よりちょっとおもしろいストーリー、適度に印象的なBGM、見やすいグラフィック、確実な操作性。これだけの条件がそろうだけでもずばぬけたRPGのはずだ。しかしそんなRPGはこの世に何本とない。

サッカーの苦手な日本人が、世界一おもしろいサッカーゲームをつくるという逆説もまたおもしろいじゃない？

メーカー：エポック社／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

スーパーロボット大戦シリーズに望むこと

新しいチャレンジ。マニアだけでなく、原作を知らない人も楽しめる理想のキャラクターゲームを。

島田政幸

単なるキャラゲーではない『EX』

今回取り上げるのはキング・オブ・キャラクターゲームの『スーパーロボット大戦』シリーズ最新作『スーパーロボット大戦EX』（以下『EX』）だ。

この『EX』はなんとシリーズ4作目である。「ガンダム」、「マジンガーZ」、「ゲッターロボ」、「グレンダイザー」、「ゴーショーグン」、「ダンバイン」……とほかにもたくさん、すべて挙げるとキリがないくらいのキャラクターが登場するシミュレーションRPGだ。

ゲームシステムは、『ファイアーエムブレム』や『シャイニング・フォース』などに近い。戦略マップ上のユニット（ロボット）を移動させて、敵を攻撃する。敵を倒したユニットには経験値が入りレベルアップしていく……基本的にはこの操作をプレイヤーと敵側で交互に行い、そのマップの勝利条件を満たせばシナリオクリアとなる。



シリーズを通して主人公的存在のマサキ戦闘画面。

このゲームがほかのキャラクターゲームと明らかに違う点。それはオリジナルキャラクターの存在である。シリーズをとおして主役的存在の熱血突進野郎マサキ・アンドーとそのメカ、魔装機神サイバスター。そしてマサキのライバル的存在の美形悪役シュウ・シラカワとそのメカ、魔装機神グランゾンなどがその代表だ。ほかにも男勝りのハチャメチャ娘リューネのようなキャラが多数登場している。

しかも『EX』では、戦いの舞台すらもオリジナルキャラクターの故郷という設定。これは単なるキャラクターゲームでは考えられない事である。

新システム「ISS」は成功したか

では、『第3次』からの変更点についてまとめておこう。まずは構成が『第3次』の一本道ストーリーの分岐タイプから、2人の主人公から見た2つの（実は3つあるのだが……）ストーリー構成になったこと。主人公はこのシリーズのオリジナルキャラであるマサキとリューネ。そしてストーリーが2つになったことによって生まれたISS（インタラクティブ・シナリオ・システム）の導入。プレイしたストーリーをほかのストーリーに重ねる事により、重ねたストーリーに変化が起きるというシステムだ。

大きな変更点はこの2つ。細かいところでは、ユニットだけでなく武器もパワーアップできるようになった点、戦闘前に命中率が分かるようになったことなどがある。武器のパワーアップはユニットの育て方にプレイヤーの自由が増えたし、命中率が分かるようになったおかげで、「低い命中率だから

リセット」なんて現象もなくなった。

ただ問題なのは2つのストーリーとISS。マサキの章とシュウの章のどちらをプレイしても、あまり、いやほとんどストーリーや状況に変化が起きなかったのである。大きく変わったのは戦艦が違うことぐらい。これでは、マサキの章では戦艦がゴラオンでリューネの章ではグランガランということしかISSが判断していないように思える。これは1つのストーリーの中で、プレイヤーが取る行動の選択肢が少ないということと、マサキとリューネの戦いが世界の反対側で起こっているみたいで接点があまりにもないという2つの問題から、このような結果になってしまったのではないだろうか？　選択肢が多ければ、それだけでISSの判断材料になるし、2つのストーリーに多くの接点があれ、戦闘条件にも影響を及ぼすような変化を付けられたはずだ。片方のストーリーで取った行動が、もう一方のストーリーに大きく影響し、戦闘の条件や仲間になるキャラクターなどもプレイヤーによって変化する。これがISS本来の姿だったのではないだろうか。

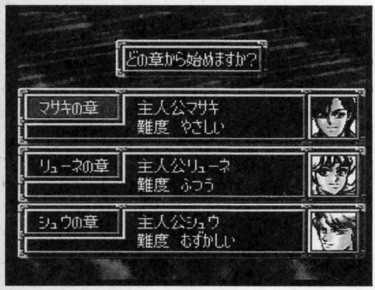
プレイしたすべての人が、自分と同じようなことを感じていないかも知れない。というのは自分がISSというシステムを過大評価し過ぎていた節があるからだ（マルチシナリオのようなものだと想像していた）。自分の期待と実際のISSがあまりにもかけはなれているものだったので、残念だったのである。

今後のこのシリーズに望むこと

さて、今後このシリーズに望むことだが、まずキャラクターゲームの問題であるユーザーの狭さを打開してほしい。一部の人しか楽しめないのではアニメの感動を借りてきただけのマニアゲーム止まりである。幸いこのシリーズにはオリジナルキャラクターがいる。このオリジナルの設定の部分とキャラクターを大切に育ててほしい。『EX』ではオリジナルキャラクターが主役となり、原作ものとは一味違う楽しさを味あわせてくれた。そして原作のあるキャラクターも、ゲーム中でキャラクター性やロボットの魅力をしっかりと描けば、原作を知らないプレイヤーにも「面白さ」が少しでも伝わるようになるはずだ。「知らない人には分からなくていい」では、あまりにも冷たすぎる。分かってもらえるような配慮が欲しいところだ（自分には、ゴーショーグンの面白さがゲームからではわからなかった）。

このゲームにはキャラクターゲームから一歩先へ進める可能性がある。キャラクターゲームは今後、原作を知っている人だけのものではなく、知らない人でも楽しめる作品へと進歩しなければならないのだ。それには「プレイして楽しい」というゲーム性も優れていなければならないが、『第3次』から『EX』への変化を見るに、このシリーズの制作スタッフには新しい何かへ、そして面白さへチャレンジする精神が見受けられる。ISS、シナリオ進行の工夫などがそうだ。続編への期待は当然のごとく大いにある。

このシリーズは、固定ファンをつかんでいるおかげで、売り上げが見込める「商品」としては成功をしていると思う。が、その先にある「作品」として、多くのプレイヤーにプレイされ、そして高い評価を得るシリーズになることを願っている。



今後も、オリジナルキャラに期待したいところ。



スーパーロボット大戦EX [S・RPG]

メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

レースゲームの面白さとは何か？

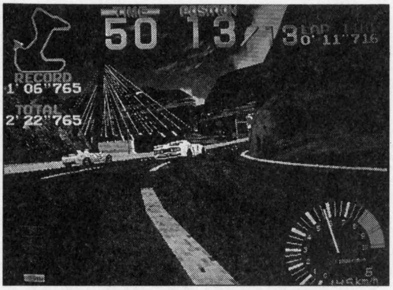
ゲーセンでは相変わらずレースゲームが盛り上がっている。レースゲームは、いったいどこまで進歩するのだろうか。

美浦栗東

レースゲームの本質とは何か

「ゲーム」ならふだん体験することのできない高速走行や競争を、リスクを伴うことなしに体験できる。しかし、実際のモータースポーツと同じになることがゲームとしての「最高」ではない。モータースポーツはハードな競技であるがゆえに苦痛となる部分が多く、それをそのままゲーム化しても無意味だということもある。だから、レースゲームはゲームとしての面白さを要求され、モータースポーツとは別次元に存在している。

レースゲームの本質は以下の2つに行き着く。ひとつは、モータースポーツの持つ面白さの一部を増幅させることであり、もうひとつは、エンターテインメントとしての面白ければいいという「何でもありの演出」である。



最近、通信対戦版も登場したリッジレーサー。

過去から現在のレースゲーム

1987年にデビューした「ファイナルラップ」は、競争できるレースゲームとして登場した。上位のマシンは足カセを加えるなど、レースを面白くさせる演出が随所に施されている。

「ウイニングラン」は国産機では初めてのポリゴンゲームということで、ゲーマーたちはタイムトライアルに躍起になったが、難易度が高く、とてもイチゲンさんが手を出せるものではなかった。

'92年2月、「ヴァーチャレーシング（以下V・R）」の登場は、レースゲームの行き着く先を多くのゲーマーに予感させた。もちろんこれが最終目標ではないが、ポリゴングラフィックス、高度な通信システム、視点切替、実況モニター等、どれをとっても「V・R」はレースゲームのみならずビデオゲームの頂点に立っていた。

しかし、進歩は終わらない。

「リッジレーサー」と「デイトナUSA」。デビューはほとんど同じ時期である。ゲーム画面は視覚的に酷似しており、これらが目標にしているものは同じように思える。しかし、実際にプレイしてみると、それぞれ独自の味付けがなされている。

「リッジレーサー」はドライバーズアイ型運転シミュレータのような画面構成。データの表示は最小限で、クラッチやシフトノブの操作がうまくできるような情報のみを表示している。いいかえれば、これらの操作の技能習熟をプレイヤーに要求しているのかも知れない。

反対に「デイトナUSA」はいかに楽しくレースできるかを追求したような作りであり、「V・R」のような視点切替やレーダー表示が特徴的。これはまるでゲームがゲームであることを自己主張しているように見える。

現ゲーム技術のリアリティ

「リッジレーサー」や「デイトナUSA」のリアリティは「V・R」のそれに比べて高いものなのだろうか？

おそらく両者は、それほど差がない。「フォーミュラーカー」が「箱車」になったのは、F1ブームの衰退ではなく、車体のポリゴン数が少なくて済むからなのだ。フォーミュラーカーのままでデイトナUSAのシステムを走らせると、動きが遅くなってしまう。

これらの箱車レースゲームの人気は、今のところグラフィック技術の目新しさにある。

非常に近い将来、高度なCPUやメモリ等の部材の値下げで、ハードの能力は進歩し、ポリゴン数は増え、それに張り付けるテクスチャーは質感を増し、空間表現もより現実的なものになる。現状の3倍速ビデオ程度の映像クオリティなら、自由に操作できるようになるだろう。技術の向上と人間の欲望には限界などないのだ。

性能に限界のある家庭用ゲームマシンの場合、どのソフトメーカーも同じ土俵で戦わねばならない。差別化するためには、プログラム技術以外の手段を使わなければならなかった。これが「イメージ」によるリアリティだ。



ソニックが刻まれた岩が印象的なデイトナUSA。

F1の権利を取得し、実名やそのシステムを引用することでイメージを高めようとする方法である。しかし、F1はフジテレビによって広くライセンスされてしまったので、すぐに差別化の効用がなくなってしまった。

加えて、この使用制限がかなり厳しい。せっかく権利を取得しても実名選手を使えないケースもある。

'93年以降に出された商品では、名前が出ていないF1ドライバーがいるので調べてみると面白い。

これからの可能性と方向性

近い将来、F1の車載カメラ映像レベルのグラフィックがプレイヤーの操作によってコントロールされるようになる。しかし、グラフィックの進歩が面白さに反映するとは限らない。グラフィックの進歩はレースゲームの可能性を左右するものではあるが、ゲームとしての優劣を決定するものではない。では、これからのゲームが目標にすべき方向はどんなものなのだろうか？

進歩の方向性のひとつは「通信技術」の応用である。1店舗内を対象とした通信ゲームではなく、もっと広く大規模な通信システムが実現できれば、レースゲームはより競技性豊かなものになる。例えば、地方戦や全国大会が最寄りのゲーセンでリアルタイムに行え、離れた所にいるライバルたちとディスプレイを通してレースができる。通信規格を統一すれば、様々なメーカーのマシンもエントリーが可能だ。

モータースポーツの模倣であったレースゲームが独自の面白さを持ち、ついにはモータースポーツの存在をも脅かすものになりつつあることを、デイトナUSAとリッジレーサーをプレイしながらうっすらと感じている。



リッジレーサー　[RACE]　メーカー：ナムコ／機種：アーケード ©NAMCO
デイトナUSA　[RACE]　メーカー：セガ／機種：アーケード ©SEGA

ホードは3DOの救世主になりえたか？

現状、3DOソフトの最高峰と言われる『HORDE』。噂の真否は？ 果たして3DOの救世主にはなれただろうか。

葛西浩美

ウワサのホードってどんなゲーム？

舞台は中世の架空の王国。王様の命を助けた、給仕係の青年・チャンシーは、ナイトの称号と聖剣を与えられ、ホードと呼ばれる魔物の退治を任じられる。と、ここまではファンタジー系にありがちな設定。英雄は聖剣を携え魔物退治の旅へ、ってとこだろうけど、ホードは違う。最初のシーンは何とシミュレーション。土地を拓き、木を植え牛を飼う。魅力的な村を築くために日夜努力を重ねるのだ。そうこうするうちに攻撃ターンに変わり、人も牛も丸呑みしてしまう貪欲なやつらホードが来襲。村を繁栄させ、さらに納税義務をも果たしながら、ホード達から村を守るという、三つの目的をクリアしていくアクション&シミュレーション・ファンタジーだ。



これが自慢のムービー画面。笑わせてくれる。

その魅力と欠点とは

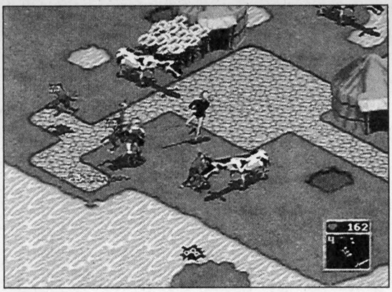
細かい内容については攻略本に譲るとして、長所短所を掘り下げていくことにしよう。

まず短所。筆頭にあげたいのは、余りにもアメリカ的過ぎると言うこと。おどろコミカルなパッケージや、教育テレビのシェイクスピア物かと見まごうようなオープニングからして、拒絶反応を示す人も多いだろう。全編にちりばめられたジョークのセンスもすこぶるアメリカンだ。B級ホラーやFREAK SHOWのようなキッチュなカルト物のファンには魅力だが、そうでない人には致命的な欠点になりうる。舞台設定そのものが日本の文化にそぐわない。せっかく誰にでも楽しめるようなゲームシステムを持ちながら、非常に惜しい気がする。日本語版の、それも3DO用のソフトに移植するのなら、いっそのこと時代劇にしたほうが受け入れやすかったのではないか。小作人が大名に気に入られて、領土を任され畑を耕し年貢を払い、妖怪退治をする。そしていつしか一国一城の主へと成り上がるという設定。まっ赤々でグロテスクな西洋の魔物よりも、一つ目小僧のような妖怪の方がはるかに親近感があるように思う。ただ、これはあくまで家電としての3DOの位置づけから、幅広い層へのアプローチを考えてのこと。死にかけ人形が可愛いと思える世代や、ゲームなどで西洋系のモンスターを見慣れてる人々には余計なお世話なのかも知れないが。

そしてもう一つの重大な欠点といえば操作性の悪さ。DOS/V版と比べれば数段操作しやすいと聞くが、ボタン操作の煩雑さは否めない。

では、長所はどうだろう。バックストーリーもシステムも非常に完成されている。オープニングも

アメリカでは有名な(らしい)俳優たちが軽妙な演技を見せていて、本国ではパッケージに「豪華35分間のムービー入り!!」みたいなノリで売っているというほど力が入っている。



剣を振り回すと目も回す、即席英雄・チャンシー。

そして特筆すべきは継続機能。1年毎の納税が終わると必ずセーブ画面が現われる。ゲーム初級者にありがちな『せっかく拓いた土地を一瞬にして失う』という悪夢の様な事態は回避できる。セーブは10カ所まで、一人でコツコツと幾晩もかけて戦略を練り、地道にクリアしていくのもいいだろう。また、家族全員で代る代る楽しみ、それぞれが違った番号にセーブしていくなんていうことも可能だ。そんなふうに、家族をも巻き込んで楽しめる許容範囲の広いゲームだ。

もう一点は、3DO自体の短所であるシークタイムの長さが非常にうまく処理されているということ。ほとんど気にならずにプレイすることができる。ムービーで盛り上げたゲームへの感情移入を妨げさせないための工夫だろう。これから3DOのソフトを開発するメーカーにもぜひ真似をしてもらいたい部分だ。

ビジュアルの出来はもちろん、ゲームのリズムも悪くない。あと1年やったら寝よう、というケリも着けやすいが、そのケリを着けさせないだけのめり込みやすさもちゃんと持っている。結論としてはやはり、ホードは優れたゲームといえるだろう。

ホードの果たす役割と3DOの将来

では、本当にホードは3DOの救世主になれたのだろうか。答えは、残念ながらノーだ。前出の極端なアメリカナイズという点に目をつぶったとしても、やはり無理だと思う。なぜならこのソフトはDOS/V版からの移植だからだ。いま求められているのは、3DOならではのソフトなのではないか。今まで見向きもしなかったユーザーをも振り返らせた、という点ではそれなりに功績があった。しかし所詮はそこまで。このゲームをプレイしたいがために3DOを購入したというユーザーは、果たしてどれほどいたのだろうか。ハードの将来を左右するのは他ならぬ「専用ソフト」のパワー。ほかの機種からの焼き直しなどでは断じてないはずだ。戦略シミュレーションやファンタジーなら既存メーカーで腐るほど出している。開発力からいっても途中参入で勝ち残っていくのは至難の業だろう。ならば3DOらしさを生かしたソフトの開発が必須だ。

ご承知のとおり3DOのタップはコードがえらく長い。おまけにわざわざディジーチェーンでジョイントさせる構造になっている。これはとりもなおさず、みんなでソファーに、あるいはこたつに寛ぎながらプレイできる、ということ（リセットボタンこそないけどね）。AVシステムに組み込み、家族の中心に置いてみんなで楽しめる、そんなハードであったはずだ。せっかく家電らしい工夫に溢れた装備をもちながら、既存ハードの二番煎じをやっていては無意味だ。

5歳から80歳まで、家族そろって大勢で楽しめるパズルゲーム。もしくはお父さんが一人で楽しむビジネス・シミュレーション。ゲーム以外でも、カラオケ講座ソフトや、献立や応急手当を教えてくれるお母さんのためのお茶の間電子手帳など、本当の意味でのマルチな可能性は残されているのではないか。そこを追求してこそ、3DOの真価は発揮される。既存のカテゴリーにとらわれずに、どんどん開発してもらいたいものだ。

インタラクティブ・マルチプレイヤーの3DOでしかできないこと、そのためだけにハードを買いたくなる、そんなソフトが出てこない限り3DOの苦戦は終わらない、そんな気がする。

ホード
[A・SLG]

メーカー：バイス／機種：3DO／価格：¥8,800

アメリカゲーム、そのリアルさの追求

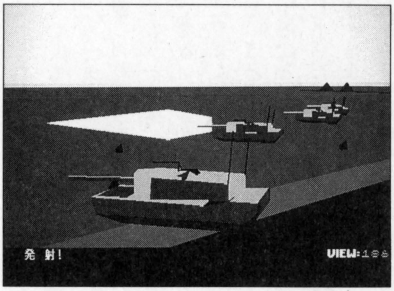
最近人気のポリゴンゲームは何を求めているのか？ 遊びか？ 現実か？ 個性豊かなアメゲーにその方向性を求める。

鈴木英夫

アメリカゲームはいろいろある

　アメリカがうらやましいのは、とにかく、いろんな毛色のゲームがあることだ。質については、目を疑いたくなるようなとんでもないクソゲーから、さぶいぼが立つようなハイクオリティのものまで、まさに玉石混淆。年齢層だって、とてもワイドカバーである。低年齢層向けには、おなじみのニンテンドーとセガががっちり固めているし、お兄ちゃんとお父さん向けにはパソコンゲームがある。特に、アメリカでは家庭にちゃんとコンピュータが普及している（らしい）ので、いい齢をした兄ちゃん父ちゃんがパソコンで遊んでいてもそんなに違和感がないのだろう。その辺をターゲットにしたまじめなタイトルもきちんと作られている。ユーザーの裾野が広いので、特定のユーザーにだけアピールした小ヒットでも、そこそこ食べていける。大ヒットすれば、それはそれで大儲けだ。

　では、どんなタイトルがいいのか？　3DものRPGものアドベンチャーもの、だが、言葉の壁はとても厚い。だから、もっぱらぁまり英語を読まなくてすむ3Dポリゴンのシミュレーター系を見ていきたいと思う。



自小隊の周囲には、ＣＧで描かれた世界が広がる。

3Dポリゲーにもいろいろある

　3Dポリゴンゲームというと、普通はアーケードゲームのバーチャシリーズあたりを思い浮かべるのだろう。国産ポリゲーは平たくいえば、従来の非ポリゲーのモチーフをそのまま使いつつ、ただ単に表現手法変えただけだからだ。ほんの一握りの例外を除いて、3Dポリゴンものじゃなくたって表現可能なテイストの物ばかりだ。

　3Dポリゴンゲームのよいところは、プレイヤーの自由度が高いことにつきる。自由度が高いと、プレイヤーはいつでも好きな方向に視野を動かして外界を見ることができるので、フレームの外にも世界が広がっていることを常に意識することになる。自分のいるゲーム空間の存在を「リアル」に感じとることができるのだ。普通のスクロールゲームなどでは、舞台の書き割りとしてしかゲーム空間を把握することができないし、画面の外に空間の広がりを感じることはない。自分がゲーム空間の中を自由に歩き回れるというのは、頭で考える以上に重要なことだ。あらかじめ用意されたお仕着せの舞台ではない世界。自分の行動でいろいろに変化する景色を体験することで、その架空世界内に存在する自分自身を体感することができるのだ。

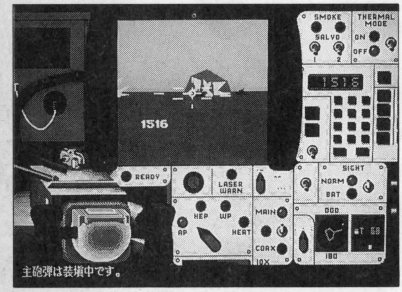
　正統派3Dポリゲーは、「架空世界内に自分が確かに存在」していて、しかも「一人称の形でゲー

ムに参加」しているのだから、少なくとも、同じ程度のグラグラ要素が入っているゲームならば、より深く感情移入できるはずである。

あたらしいグラグラ感を求めて

印象に残っているのは、ちょっと古いけれど湾岸戦争の報道映像がテレビにあふれていたころにハマっていた、マイクロプローズのゲームは、プレイヤーが戦車中隊を率いつつ与えられたミッションをクリアする戦車シミュレーターである。戦場には敵味方の歩兵、戦車、ヘリが入り乱れている。ソ連軍戦車の影をすばやく捉え、撃たれる前に撃て!! である。

ある日湾岸戦争のニュースを見ていたら、米軍がトラックを攻撃している映像があった。ほとんど反撃をしないトラックを機銃弾がずたずたにしていく。本当にゲーム画面と同じ感じだった。だが、その直後、火を吹き始めたトラックから人がポトリポトリと落ちて来た時は、ものすごいショックだった。そうなんだ、あたりまえなことにトラックには人が乗っていた。このニュースを見た後に「M1」をプレイした。普段だったら簡単にやっつけている敵トラックを攻撃しようとした時には、ほんとに「グラグラ」した。トリガーを引く指がほんの少し遅れた。あのニュースの映像が頭をよぎり、本物の兵士もこんなためらいを感じるのだろうか? と、一瞬のことだけれども、トリガーを引くという行為を、すごく生々しく感じる感情があったのだ。何というか、戦争の善悪の理屈を越えたリアリティがあった。



攻撃が命中して、爆炎に包まれる敵戦車。

感動的なビジュアルやセリフまわしで演出されたゲームもよい。しかし、ゲーム世界の中でいろいろな要素が絡まって自発的に生まれてくる感情は、「はい、ここで泣いてください」「おっと、ここでは驚いてくださいね」と強制的に演出されるものよりはるかに強烈だ。おしきせでなく、自分で見つけたものはやはり強い。リアリティがあること自体が面白いのではなく、リアリティこそが最大限の感情移入を引き出す演出なのだ。

てごわい敵に囲まれパニックになって味方を誤射してしまった時とか、弾切れでどうしようもなくなって味方の支援砲撃をじりじりと待ちわびている時とか、いろいろな状況下で感じる、いわく言いがたい「リアル」な感情は、良質の3Dポリゲーならではの味わいだ。国内作品に何か満たされないものを感じたら、日本とは別の理屈で動いているふところの深いもうひとつのゲーム世界をのぞいて見て欲しい。きっと、そこには、選択肢の多様性と濃いこだわりの作品達が待っているはずだ。

パソコン世界のポリゴンゲーム

次世代機種競争や「バーチャ」シリーズなどによって、一気に話題になったポリゴンゲームだが、パソコンでは、ポリゴンゲームは以前から根強い人気を得ていたジャンルなのだ。

その中心は、やはりフライトシミュレーターだろう。中でも「ストライク・コマンダー」は、人工衛星撮影の写真を元にした美しい映像と、航空力学に基づいたリアルな操縦性で、傑作ソフトとの声が高い。日本語版はEAビクターから発売中だ。

また、ポリゴンアドベンチャーという新しいゲームのジャンルを作りだした「アローン・イン・ザ・ダーク2」の日本語版も、DOS/V版に加えて今冬には98版の発売が予定されている。

どちらも数年前まではとてもパソコンでは不可能だったゲーム。マシンの進歩がゲームの内容を変えた好例といえる。

M1タンクプラトゥーン [SLG]

メーカー：マイクロプローズジャパン／機種：PC-9801／価格：¥12,800

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

ライブ・ア・ライブ

ケロリーヌ斎藤

豪華絢爛!?オムニバス形式は成功したのか?

短編シナリオによるオムニバス形式が話題になった「ライブ・ア・ライブ」。その試みは成功したのか。

RPGの新しい試み「オムニバス形式」

『ライブ・ア・ライブ』は、小学館系人気マンガ家7人のキャラデザインと7本のショートストーリーのオムニバス形式が売りのゲームだ。各ストーリーは、マンガ家の個性が生かされるようにつくられていて楽しい。それに長いもので6時間、短いもので2時間くらいで終わるショートストーリーなので、お手軽に楽しめるし、楽に手に入るわりにはステージごとの達成感もなかなか。謎ときや展開、戦闘方法にいたるまで、面倒くささを感じさせないつくりなので、初心者やライトなユーザーにも苦労なく楽しめるようにつくられている。また、各ステージごとのクリア条件がバラエティに富んでいるから、お手軽だけどなかなか簡単に飽きさせない。それに、7編のステージを終わらせると、隠されていた中世編、そして最終編になる、というのもサービス精神旺盛だ。結果として、手間隙かけなきゃならないFFシリーズみたいなRPGが苦痛なユーザーにとても適したゲームだといえると思う。けど、『ライブ・ア・ライブ』って、何だか地味な印象がする。どうしてだろう。ゲームにはいっぱいアイディアつまってるし、週刊連載クラスの売れっこマンガ家がそろってるわけだから、派手になっても当然なのに。それはやっぱり、ストーリーに問題があるからなのだろうな。

本来、オムニバスっていうのは、1本だけでも成り立つストーリーが何本もあるから、豪華になるわけだ。いろんな切り口でテーマが指示されるから、バラエティに富むんだと思う。けど『ライブ・ア・ライブ』のストーリーは1本じゃ、ゲームとしてつらいから、7つ集めてみましたって感じだ。各ステージの話って、全部どこかで見たパロディ。やっぱり小粒感がぬぐえない。だから、7本分終わらせても、やっぱりただ短いゲームを

いっぱいやっただけっていう印象になってしまう。それじゃあ、ひとりじゃ人気出ないから、4人集めて、セクシー・アイドル・グループとして売りましょうってのと同じ。オムニバスってそういうものかな。

ストーリー中での最終編の意義とは

それに最終編の意味が全然わからない。オムニバスだけじゃつまんないから、最後に全部を結びつけて、1本のストーリーへと盛り上げる、というねらいがあったのかもしれないけど、そのアイディアって全然いかされてない。まず、各ステージのキャラクターがラストに集結する必然性がまるでない。受け身で、魔王に無理矢理つれてこられることにはなってるんだけど、魔王の側の「連れてくる」理由がまた希薄なんだ。一応、「俺は信じてる者に裏切られたから、正義とかいっている奴、ゆるしておけないんだ」みたいなことをいってるんだけど、前にも書いたように、各ステージの主人公って、世界を変えたり、正義をどうしたなんていう程の英雄じゃないんだ。じゃあ、どうして魔王はそんなご町内の英雄程度を、時空を超えて呼びよせたりするんだろう(私には、魔王も暇だよねーとしか思えない)。とにかく、ご都合主義なのだ。それに、最終編で急に、各ステージのキャラがユニット化してしまう。せっかく、各ステージごとでクリアしたエピソードがあるのに、最終ステージの各主人公には、それが全然生きていない。ユーザーが経験したエピソードを発展させて、主人公に反映させれば、すごーくいい話になるはずなのに(そうじゃなきゃ、過去のステージのキャラを登場させるメリットなんて、これっぽっちもないもんね)。ちょっとつくりが安易すぎ。アイディアとしてはいいけれど、それを生かすためにするべきことが全然なされてない。どうしてオムニバスなのか? オムニバスの利点はなに? オムニバスを1本のストーリーに集結させるためにするべきことは? どうすれば各キャラクターが最終ステージで効果的になる? そういう大事な点が煮詰まっていないから、思いついたまま、作ってみましたって感じにしか見えなくなっちゃってる。それに個人的には、最終ステージが中世編で少しうんざり。いろいろと面白い世界に挑戦してるのに、やっぱり最後はファンタジー。お客のニーズに応えて保守的になっちゃったのかもしれないけど、それって「やっぱりRPGはファンタジーですよね」ってゆーことで、7本分の違った世界を否定しちゃうって、考えなかったのかな。

で、最後にちょっと、ゲーム面とストーリー面のバランスの悪さ。ゲームのしかけやつくりはすっごく初心者や子供へ向いているのに、各ステージのシナリオなんかは怨恨とか恋愛の三角関係とかで、子供にはおもしろいのかな。で、このゲームって誰に向けてつくられたものなの? ねらいはどこ? ってのがわかんない。

結局のところ、アイディアとか作家性の活用については成功しているのに、練り込みが足りないせいで安易になっちゃったゲームってことかしら。



田村由美氏著による「BASARA」(別冊少女コミック連載中)より。この作品は小学館漫画賞を受賞した人気作品。この他にも島本和彦氏、小林よしのり氏などの人気作家が大集合して、キャラクターデザインを手がけている。

プロフィール
ケロリーヌ斎藤(けろりーぬ・さいとう)
年齢秘密。へんなマンガを描いて日銭を稼ぐ漫画家。大の格闘技マニアで、好きなゲームも当然格闘ゲーム。最近は仕事が忙しくてプロレス観戦にも行けず、ストレスがたまっているらしい。代表作なし。とほほ。

ライブ・ア・ライブ [RPG]
メーカー:スクウェア/機種:スーパーファミコン/価格:¥9,900

カタルシスを得るために"溜まる"ものを

松下進によるキャラクターデザイン、業界初の肉声入りソフト。新しいアイディアに挑戦した話題のRPGの評価は。

椎野竜彦

前人気の高かったダウン・ザ・ワールド

いままで出たRPGのほとんどは（プレイヤーの操る）主人公があまりしゃべらず、その個性って出にくかったと思う。もちろん主人公がしゃべりまくるゲームもあるけどそれって「俺ならこんなこと言わないぞ」感をつい持っちゃうんだよね。それを避けて主人公に個性を持たせるためにこのゲームは「エンデの果てしない物語」みたいにプレイヤーは人間界にいて、異世界に住むキャラクターの力を借りてストーリーを進めていく形を取っているんだよね。これはキャラクターとプレーヤーの対話を増やしてゲームの世界へ入り込んでもらおうとの試みなんだろうけど、この「対話」を守ろうとするために台無しになることがたくさんあって、雑な作りのお陰でこのゲームはクソゲー化しちゃっている。

先ず戦闘時、AI機能が付いていて、直接介入できない。モンスターとの戦闘時にガオ（主人公）に指示を出すシステムが採用されているんだけど、当然キャラクターはAI（考える力）を持っている。つまりキャラに「ザコモンスターは狙わずにボスだけ狙ってくださーい」とか「敵に回り込んでくださーい」とお願いするんだけど、何しろ言うことを聞いてくれないんだから。「ボスに回り込め」と指示を出すとザコキャラにぶつかって動かない。「ボスを速攻で狙え」と指示を出してもザコキャラにぶつかって動けない。最初のボス、ジャワルダなんて足が速い上に全力で逃げるから、「ボスを狙え」だといつまでたっても追いかけっこが終わらないんだ。結局、ほとんどの場合「戦え」で全員倒すことになる。中盤から戦闘が作業になるんだよね。

プレイヤーの介入を極限まで廃したオートシステム

RPGって街と迷宮を何度も往復して宿に泊まったり、武器を買ったりする往復のゲームだと思うんだけど、迷宮が複雑になるだけその往復の作業が大変になってくる。その悩みを解決しましょうということでこのゲームではなんと！　一度行った街や迷宮はその名前を伝えるだけでせっせと歩いていってくれるんだよ。ドラクエのルーラみたいに飛んで行くんじゃなくて、てくてく歩いて行くんだよ。しかも迷宮に仕掛けられたトラップは避けて歩いてくれると言う事なしだね！　と言いたいんだけどこれがまたいかんのよ。

移動って結構ゲームのテンポを作るから、それがないと楽ちんすぎてゲームに集中できなくなっちゃうんだよ。

苦労とかめんどうくさいことは全部勝手にやってくれるから思わず痴呆化しちゃった。

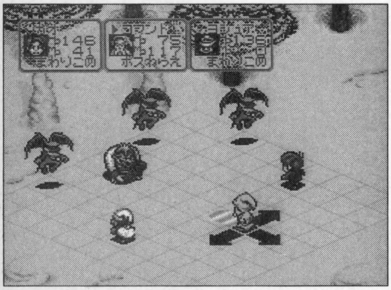
痴呆化ついでに言うと、主人公への感情移入がここまで廃され軽んじられたシステムって今までないよね。だって死んでも次の瞬間に妖精の羽根で生き返るんだもん。

主人公が死にそうになったら

「ああ、今までの苦労が水の泡になる、ひいい」と必死で救おうとするわけじゃない。死んでもすぐ生き返るなら心配はなにもないもんね。これでプレーヤーをドキドキさせようなんてまさか考えてないよな。まさに主人公の死を徹底的に軽薄化した「なんど死んでもダイジョーブ、ジェイソン何度でも生き返るシステム」だ。遊びやすさを考えてこうしたんだろうとは思うけど…。見事に感情移入するための道を閉ざしているよね。死んでもすぐ生き返るならどんなに敵が強くても意味無いもんね。

ここまでならただのクソゲーなんだけど、このゲームを究極の時間無為消費ソフトたらしめているのが「設定で引き込むのに悲しい演出」なんだよ、とほほ。

最初始めるときは肉声入りテーマソングや、なかなか良さげな設定で「これは業界外のクリエーター（作詞家）使って成功した例かな」なんて思ったんだけどさ。でもどんないい素材でも料理する職人によってまずくもなるんだ。



オートバトルシステム。ゲーム中盤まではいいのだが…

このゲーム、ストーリーは良かったのかもしれないけど演出が紙芝居状態なんだよね。どの演出も全部どっかで見たようなステレオタイプの学芸会だし。

なんたって、一番しゃれになんないのが子象のくだりだよ。出会いが15秒くらいでただの消化イベントかなと思って普通ならすぐ忘れるような登場の仕方をしておいて、30分ぐらいゲームを進めたら「覚えているか俺を」って言っていきなり大人（1000歳）になって出てくるんだから。

そりゃあんたは違う時の流れの中で屈託バリバリ悩み多き人生（象生）送ってきたかもしれないけど、30分前だよ、象君とさらりとした出会いを迎えたのは…。

感情を爆発させるために必要な「気持ち」を溜める暇もないんだから。

日本のロールプレイングゲームは苦労せずに遊べて、所々にシナリオによる演出が入るという形が多いけど、その究極のかたちがこのダウン・ザ・ワールドなんだろうね。

RPGの感動というのは、苦労して得た達成感によるものがあって、その苦労は大きければ大きい程、感動も大きい。ただゲームなのだから、あんまりつまらない苦労はしたくない。ゲームを作る人はその苦労を楽しくさせる努力をしなければならない。

ゲームにおける本当の楽しさとは

ダウン・ザ・ワールドはユーザーに遊びやすいように、道に迷わずどこでも行ける自動移動機能を導入し、少ない時間で楽しんで欲しいと、キャラクターを死ににくくしてどんどん先に進んでいけるようにと「遊びやすく」を第一に作るとこうなるのかなあ？

でもこんな演出システムじゃ物語に入り込めないしストーリーも生きないよ。

このゲームのレベルまで戦闘に意味がなくなるなら戦闘なんて必要ないし、ストーリーを楽しみたいならアニメ借りてきてプレイボタン押せば何倍も内容の濃い物を楽しめるもの。

すくなくとも「ダウン・ザ・ワールド」を遊んで最後のボスを倒した時に、ああ良かった、この遠い道のりを共にした仲間よ、有難うとは感じられなかった。カタルシスを得るための「溜まる」ものがなかった。

俺の時間を返せ、それだけ言いたい。

プロフィール
椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。ファンタジーを愛するが故に、ついついソフトの批評も辛口になってしまう。

ダウン・ザ・ワールド
[RPG]
メーカー：アスキー／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

デモンズ・ブレイゾン

魔界村シリーズ、その魅力ある世界は

マニア層に強い人気を誇る、「魔界村シリーズ」番外編。独特なその世界は魅力にあふれているのか。

立花　歩

私は魔界村シリーズがとても好きだ。魔界村の持っている魅力はとても大きなものだと今でも思っている。たとえば、あのおどろおどろしい世界観。私たち、東洋という文化圏に暮らす者にはなじみのない、だからこそ異質さを感じさせる悪魔の世界。ステージの背景から、おぞましいキャラクターたちまで、その異質は大きな魅力となって伝わってくる。ゲーム自体は、タイミングや攻略がシビアで、とても難しいのだけれど、操作性がいいし、努力をすることで自分がうまくなっていくという気分が実感できるから、やりがいがあるし、挑戦しようという意欲をわかすこともできる。

そして魔界村シリーズの番外編に位置するゲームが発表された。それが魔界村の名悪役レッド・アリーマーを主役にすえた『デモンズ・ブレイゾン』だ。キャラにはなじみがあるし、なによりも抜群な操作性。紋章を集めることで、アリーマーがそれぞれ特色のある別形態に変身できるという趣向は、最初こそ煩雑に感じたものの、面を進めていくにつれて、変身の必然性が感じられて、楽しくもなっていく。ホバリングは超魔界村の2段ジャンプに似ているけれど、あれよりもっと動きの幅やパターンを広げるということで、ゲーム性を深めることに成功している。また、RPG的な要素を組み込むことで、目先の展開も広がったようだ。でも、私はかつての魔界村のように、この『デモンズ・ブレイゾン』にのめりこむことができない。どこか、『デモンズ・ブレイゾン』は、私の求めていた魔界村シリーズとは違うのだ。

ACGにとってのRPG的と呼ばれる演出とは

『デモンズ・ブレイゾン』の大きな特徴に、RPG的な要素を強く取り入れたという点がある。0面から始まって、ステージ・クリアごとに、任意で次のステージを選択することができる。それも、最初は1～4面、その後に5～7最終面が表示されるという2段階での選択だ。どこから進むのも可能だが、実はそれほど意味がない。よほどやりこんでいなければ、パワーアップに応じなければならないので、順番に進むしかないのだ。また、強化される度合いに応じて手に入るアイテムというのもあるので、結局は同じステージを何度も行ったり来たりしなければならない。このとき、いちいちフィールド・マップが表示され、ステージを選択するという手順がいただけない。世界の広がりを感じさせない、狭苦しいフィールドが表示されるたびに、ステージ間という緊張感が間延びしたものとなり、次へ進むというスピード感が殺されてしまう。この意味でRPG的と呼ばれる演出は、アクション・ゲームという魅力の足かせでしかない。

『デモンズ・ブレイゾン』の、本来なら描かれるべきである世界は、魅力にあふれている。しかし、実際にプレイしてみると、その魅力がまるで描かれていないことに

気づかされる。その原因の多くは、各ステージの短さに始まる。各ステージは大した苦労もなく進めるくらいに短く、出現するザコキャラは拍子抜けするほど弱い。それでいながら、ステージ最後のボスだけは、いやになる程強いのだ。つまり極端にいってしまえば、このゲームは「ボスを倒すだけのゲーム」なのである。確かにボス戦はステージの鍵だ。けれども、そこへ到達するまでというのは、目立たないようでいて、ゲームの面白さを左右する部分なのだ。GB版の『レッドアリーマー』のザコ戦がメインで、ボスがおまけというのとはちょうど逆だ。『デモンズ・ブレイゾン』は過程に努力や成長が存在しておらず、ボスだけが努力を強要する。過程でうまくなっていく自分を実感して、ボスと戦うからこそ、ボスとの戦いに重みがでる。過程に登場するザコキャラたちは世界感を表現するし、ザコキャラの少しずつあがる難度で、先へ進もうとする意欲や、次はうまくいくかもしれないという期待をユーザーは抱くことができる。しかし『デモンズ・ブレイゾン』のザコ戦は、単調で、歯応えがなく、つまらないものだ。ユーザーは、過程を楽しむことができず、理不尽なボスの強さに我慢するしかない。

私たちはゲームのたくさんの部分を楽しむ

『デモンズ・ブレイゾン』には、「ボス戦練習ステージ」というのはあるが、これがこのゲームをとてもよく象徴していると思う。ザコキャラが登場せず、ただステージを進んで行き、ボスと戦う（トラップだけが動いているのは悲しい）。とても、ゲーム的な発想だ。ただボスと戦うだけの即物的なステージ。このゲームに存在しているのは、ボス攻略だけで、他に何も楽しむべき点がない。うまくなれば楽しくなるといわれるかもしれないが、それはうまくなるまで楽しくないということでもある。それに、途中の努力とそれに見合った楽しさが提示されていなければ、ユーザーはうまくなろうという意欲を持つことができない。ゲームの楽しさとはなんだろう。それはシステムや攻略といった、即物的なものだけをさしているのだろうか。私たちはもっとたくさんの部分で、ゲームを楽しんでいる。そんな付属する部分がなければ、それはとても貧しいゲームになってしまう。



レッドアリーマーを見ていると、ヨーロッパの街角などで見かける、石造りガーゴイルを思い出す。キャラクターデザインは最高なのだが。

プロフィール
立花歩(たちばな・あゆむ)
1965年生まれ。
イラストレーター。主に女性誌で仕事をする。ゲームはACG、STG大好き。ソニックをこよなく愛し、最近ではバーチャコップなど、ポリゴン3Dシューティングに凝っており、ゲーセンに通う毎日。

デモンズ・ブレイゾン
[ACT]
メーカー：カプコン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

ダイナマイトヘッディー

誰もが挑戦したくなる「名作」を…

高い技術力とセンスを持ったメーカー、セガ。だが、発売されるソフトは…。これからのセガに望むものとは。

岡元建三

細部にわたって考えられた個性豊かな作品

POPな色彩と軽快なメロディが流れる舞台の中、弾けるように所狭しと動き回るキャラクター。画面を見ているだけでも楽しい。”ダイナマイトヘッディー“は非常に完成度の高いゲームだった。

細部にわたって考え尽くされた個性豊かなキャラクター。変化に富んだトリッキーな動き。これでもかという程に詰めこまれたアイディアが見事に演出されている。

主人公のオンボロ人形”ヘッディー“。人形の世界を守るため、取れた頭を武器に冒険の旅に出るというちょっとシュールなストーリーだが、ヤツのひねりの効いた様々な攻撃方法、コミカルなリアクションで大いに楽しませてくれた。また、どこかまぬけで憎めないヘッディーのライバル、マルヤマもいい（だけど猫にしか見えない）。次のステージではどんなふうに登場するのかどんなまぬけっぷりを魅せてくれるのかワクワクさせてくれた。だが、いかんせん難易度が高すぎたのだ。

ソフトそのものを敬遠してしまう敷居の高さ

ヘッディーは頭を飛ばす事で敵を攻撃する。発想はとても面白いがこの頭がなかなかの曲者。方向ボタン十攻撃ボタンで8方向に頭を飛ばす。これがかなり大変で難しいのだ。操作に慣れるための練習用ステージもあるが、それ以前にコントロールしにくい。また、



これがヘッディのライバル、クマ型人形マルヤマ。

パワーアップヘッドは種類も豊富で楽しいが、取ると死を覚悟させるアイテムがある。他の頭のようには解除できないし、そこがボスだったりするともうコントローラーを手放したくなる（マルヤマなど中ボスもなぜかライフゲージがない。他のボスとは別物としているからなのか？それにしてもステージごとにダメージの数が違うし、死なない時もある。そうなるとあきれてしまってイヤになる。ステージ3でヘッディーが振り回されている最中、ヤツを倒した時、「あ、なんか知らんが倒したぞ」と肩透かしをくらってしまった程だ。倒している手応えが伝わってこない。この手のゲームに不可欠な”やっつけた！“という爽快感が得られないのだ）。

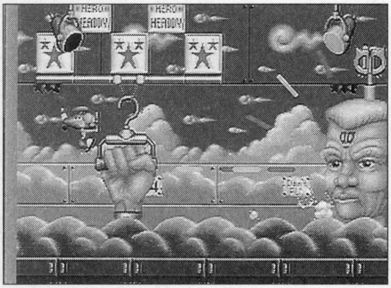
また、この独特な人形の世界を余す所なく飾って見せてくれる背景。その色彩はまさにおもちゃ箱をひっくり返した様な配色で隅々まで手を抜くことなく実に美しく描かれている。だが皮肉な事にそれがキャラクターを見づらくさせる要因になっているのが惜しい。

ヘッディーが小さくなった時などは、見失ってしまいそうになる。少しでもキャラクターとの色のトーンが違えば背景も生きてくるし見やすいはずだが。

あまりにも独自なSEGAの姿勢

意地悪としか思えない程難しかったり、ここまでやる必要があるのかと理解に苦しんだり、すべてにおいて煩雑でコンセプトがわかりづらい。とりわけ、操作性や難易度に関しては、ここまでくると本当にこの手をやり込んでいるゲーマーにしかクリアーできないんじゃないかと思わせてしまう。

しかし、なぜ難易度を高くしてしまうのだろう。初心者よりゲーマーを意識しているのか？　それとも満足のいく仕上がりを求めてこうなってしまうのか？　やり込んだゲーマーを唸らせたい。飽きさせないゲームにしたい。そういう意図はわからなくもないが、何かが違う。もっと多くの人にこの"ダイナマイトヘッディー"をプレイして欲しいのだ。確かにこのゲームはハッキリ言って難しい。でもキャラクターは面白いし、背景も綺麗だし、めげずに何度も繰り返しやればヘッディーに愛着を感じるし、操作に慣れて楽しくなってくるはずだ。しかし、そこまで根気よくやり続けないと好きになれないとしたらそれは問題だ。細かくやり込まないと気付かない様な所に力を注ぐ事以前に、何よりソフトそのものを敬遠してしまうその敷居の高さを何とかしなければいけない。



ブラインドに全方向レーザー。シャレにならない。

これは"ダイナマイトヘッディー"に限った事ではなく、もっと全体に言える事で、少し大胆な言い方をすれば、SEGAがあまりにも独自な路線を貫こうとする姿勢こそが、少しずつ違う方向へと進んできているのではないか。

誰もが楽しめる"名作"を…



SEGAの出すソフトは、完成度の高い物が多く、かなりつっ込んでやれば面白いのだが、そこへいくまでに初心者やライトなユーザーはやめてしまう。これはアクションに限らず言える事だが、ユーザーが楽しいと思わなければそれはクソゲーと呼ばれてしまう訳で、その要因に難易度があるのならやはり考えなければならないのではないか。決して万人受けにしろと言っているのではない。誰もが挑戦したくなるゲームがやりたいし、待っているのだ。

SEGA。その個性的センスと高い技術力によって出来上がるゲームには楽しめる物が数多くある。しかしいつの間にかその敷居は高くなり、内なる砦ができ、ヘビーゲーマーの集まる城となってしまった。

しかし外をもっと見てくれ。その敷居が少しでも低くなる事を求めている人が大勢いる事を。出来ないはずはない。それは今までに創られた数多くの名作となったソフトを見ればわかる。この辺でもう一度よく考えてみて欲しい。ユーザーが何を求め、どんなゲームを待ち望んでいるのか。そんな彼らの声に耳を傾け、基本に立ち戻り力を奮い起こしてもっと多くの人が楽しめる"名作"を今後もどんどん創り出せるSEGAである事を期待している。

プロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）1967年生まれ。TVCMを中心に特殊衣装などを手がける。ほとんどのゲームに手を出す、セガヘビーユーザー。現在は、プレイステーション用実写取り込み格闘ソフト（悟空伝説（仮）：アリュメ）のコスチュームの作成、技の設定などを行っている。

ダイナマイトヘッディー [ACG]

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥6,800

ユーザーに開かれたソフト制作を望む

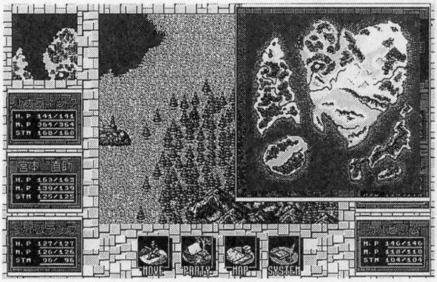
RPGの新しい可能性を示したといわれる『ルナティックドーン』シリーズ。その開発姿勢に潜む問題点とは?

水野隆志

『ルナティックドーン』の続編が今年9月登場した。前作のゲームコンセプトはそのままに、さらに緻密でリアリティのある冒険世界が演出されており、『Ⅱ』に至って『Ⅰ』で打ち出された方向性は完成を見たといえるだろう。

『ルナティックドーン』の特徴

『ルナティックドーン』シリーズは従来のファンタジーRPGとは異なる方向性で作成された作品である。最大の特徴は、特定のストーリーを持たず、相関性のない小イベントを重ねてゲームを進めていくことだろう。ストーリー指向の強い他のRPGに慣れた人には、一瞬何をしたらいいのか分からなくなるかもしれないが、ストーリーによる束縛がないため、完全にプレイヤーの自由にゲームを展開させていくことが可能となる。『ルナティックドーンⅡ』の魅力は、ストーリーやドラマを楽しむことではなく、舞台となる世界そのものを楽しむことにある。



冒険者一人の人生を描ききるための広大な世界設定。

主旨からいって、どこまで探索しても興味の尽きないゲーム世界が必要になるが、その点、膨大なデータと精密なグラフィックスで描かれた世界の大きさは生半可なものではない。まったく文句のつけようがない出来映えである。例えば街ひとつ取っても、びっしりと描き込まれた家の一軒一軒の住人にはすべて名前が付けられており、道行く人を捕まえて話を聞けば、同一人物から何通りもの回答を得ることが出来る。仲間に出来るNPCや冒険のネタにも事欠かず、いつまでも飽きない奥深さを持っているのである。

だが、ある程度ゲームを進めるうちに、不思議なほど、自分が感情移入していないことに気が付いた。ゲームがつまらなくなったというのではない。目的がなくなったというわけでもない。ちゃんと自分なりの目標を定めて、ゲームを続けているのに、自分とキャラクターとの間の一体感が感じられないのである。ディスプレイには、卓越した技術で描かれた、リアリティあふれる冒険世界が広がっている。だが、臨場感が出てこない。キャラクターの目で世界を体験するのではなく、ある一キャラクターの周辺にスポットを当てて、世界を観察しているようなのだ。何だか、ガラスケースの中の蟻の巣穴を見ているような気分がしてきたのである。

芸術性と娯楽性の間を微妙に揺れ動く作品。

蟻の巣穴を観察しているような客



入念に描き込まれたグラフィックだがどこか淡泊に感じてしまう。

観性は一体どこから来たのだろうか？

原因は、おそらく『ルナティックドーンⅡ』の制作コンセプトにおけるユーザーの位置にあるのではないかと思う。そして、これこそが質の高さについては誰もが認めながら、好みが分かれる最大の理由なのではないだろうか。

ゲームというものは、どんな作品であれ、実際に遊んでくれるユーザーの存在を無視することは出来ない。ウケだけを考えていればいいというわけではないが、ユーザーの意向は制作にあたって考慮されねばならない重要な要素なのである。まったく無視して作成されたのでは、おそらく大半のユーザーにとっては、何の興味もわかない、場合によっては不快感さえ引き起こしかねない作品になってしまうだろう。

幸いなことに『ルナティックドーンⅡ』は、そこまでユーザー不在のソフトではない。だが、プレイしていると、ユーザーへの意識よりもクリエイターのやりたいことの方が強く打ち出されているような気がしてならないのである。

「まずは自分たちで納得できるソフトをつくろう。いいものをつくればきっと受け入れられるだろう」といった作成コンセプトは、ある意味で正しい価値観ではあると思う。自分が望むものを最大限の技術を駆使してつくり上げるといった職人的な姿勢を持つのならば、それはメーカーの確たる個性であって、何ら問題はない。特に、高度な技術を継承し、社としての制作姿勢を堅持していけば、ゲームソフトといえども一般的な伝統工芸に負けない優れた文化へと押し上げることも可能であろう。

ただし、一方で、ゲームソフトにおいては娯楽性という面も重要である。ユーザーの意向を具現化することもまた、立派な企業としての姿勢であると思うし、誰にでも楽しめるソフトを提供出来れば、芸術的指向とは異なるアプローチによってコンピュータゲームを文化として位置づけることができるのである。この場合は、一般的な広い層からの支持が必要となることははっきりしている。対象となる層が狭くなってしまうと、カルト的な一部ユーザーのみを相手とすることになってしまう危険性があり、そうなれば、採算の上から企業としては成立しなくなってしまう。もちろん、当然の結果として、コンピュータゲームの地位を向上させることも出来なくなってしまうであろう。

『ルナティックドーンⅡ』は芸術性と娯楽性において、非常に微妙な位置にある作品なのである。だが、まだどちらか一方に偏った作品ではない。ユーザー指向が薄いことは確かであろうが、それを克服して受け入れられてしまうほど、高い質を持った優れたソフトなのである。だが、作品としての質は、方向性について明確な結論を出さねばならないほど、ギリギリのラインまで来てしまったという感がある。

今後アートディンクはどちらを重視していくのであろうか？ いずれも正しい方向性であろうが、個人的には、これを頂点として、ある程度ユーザーに目を向けて欲しいとは思う。そして、ハード面での制約が出るかも知れないが、平均的なユーザーが触れられる範囲で、コンピュータゲームの可能性を示す良質のソフトを制作していってもらえれば、と願っている。

プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈲エム・ツーの企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

ルナティックドーンⅡ [RPG]
メーカー：アートディンク／機種：PC－9801／価格：￥10,800

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

スーパードンキーコング

田尻 智

最先端CGはクオリティの物差しになりえるのか？

次世代ゲームのエッセンスを盛り込んだスーパードンキーコングの成功は、何をもたらすのだろうか。

次世代はハードではなく、ソフトによってやってくる

スーパードンキーコングは、これまでのコンシューマゲームに見られなかった美麗なグラフィックを実現し、次世代ゲーム機に沸く世間に、無視できない一石を投じた。従来のハードであるスーパーファミコンでも、次世代を認識させるに足るテレビゲームはつくれるのだと証明したのである。次世代はハードによってではなく、ソフトによってやって来ると。

たしかに、このゲームは様々な技術的試みと、ソフトとしての実験の集大成である。CGを思わせるグラフィックには、シリコングラフィックス社のワークステーションにエイリアスリサーチ社のCG作成ツール、パワーアニメーターが使われ、もとの3Dモデルを算出し、それをスーパーファミコン用にコンバートした。パワーアニメーターは、映画ジュラシック・パークやターミネーター2のCG作成のときも活躍した、いわば最先端のCGツールである。スーパーファミコンのデータに変換すれば、当然画質的なクオリティは劣化するけれども、それですらあの立体感を実現している。

グラフィックとアニメーションでは、円や弧を取り入れた部分に注目したい。たとえば、コングがトロッコに乗って進むシーンでは、レールが、リアルにたわんだり曲がったりしている。特に緩やかな坂道を上るレールは、頂上に向かって弧を描くように膨らんで敷かれている。そこをトロッコがレールにぴったり沿って走るので、非常に動きがしなやかである。

「立体感」や「リアル」といった言葉が次世代ゲーム機におけるキーワードだとしたら、スーパードンキーコングは、まさしく次世代にふさわしいテレビゲームであろう。

リアリティの追求。SFCには過酷でハイリスク

では、今後スーパードンキーコングが、これからのコンシューマゲームにおけるクオリティの物差しになるのだろうか。それには、いささか疑問が残る。特にスーパーファミコンの場合、リアリティ

が商品価値を上げるとしたら、その戦いはきわめて過酷でハイリスクなモノになろう。スーパードンキーコングのように高性能なCGツールと大容量のメモリーを使うことは、多くのメーカー、ソフトハウスにとって、価格でも開発に投入する人員でも、リスク（負担）が大きいからだ。それなら、もし大きな市場があるなら、プレイステーションなりサターンなりの次世代ハードで開発したほうが、多くの開発リスクはヘッジ（回避）できるかもしれない。

ゲーム性はスーパーマリオと変わっていない

　また、リアリティが追求されてくると、いままでプレイヤーの想像によって補完されていた、様々なディティールをきちんと作らなくてはならなくなる。たとえば、スーパードンキーコングで、コースの至る所に置いてあるバナナ。これが、もしファミコンで描かれてるようなシンプルなグラフィックだったら、ただ、バナナの前を通過して回収しただけでも、「コングがバナナを拾って食べていく」部分を、プレイヤーが想像しながら遊べていただろう。決して不自然ではないはずだ。しかし、バナナがそこにあるかのようにリアルに表現されたとき、プレイヤーはバナナを記号ではなく、そこに存在する、意味のある物体とみなすようになる。すると、プレイヤーは、とたんにアイコンとしてではない、本物のバナナと比べて「コングはバナナを剥いて食べないのか」などと、ちくちく勘ぐり出す。しかし、スーパードンキーコングのバナナの持つゲーム性は、100個集めることに価値があるもので、バナナ本来としての機能は使われていない。グラフィックがよくなったら、ゲーム性も変容していけばいいのだが、ここだけが変わっておらず、結局バナナも、スーパーマリオでコインを集めるのと、ゲーム性は全く等しいのだ。

　すると、バナナ本来の意味を読みとろうとした、プレイヤーサイドの思考は徒労に終わる。この期待に応えようとするなら、制作者はコングがバナナを拾ったり、食べたりする様を、きちんと作らなくてはならない（もちろん、そうするとテレビゲームとしての適切なリズム感などが失われる危険が伴うだろう）。

張りぼての美麗なグラフィックに頼らない

　こうしたディティールへの過度の期待や誤解は、ゲーム性とグラフィックがバランスよく進化すれば避けられるはずで、だからこそ今後のテレビゲームでは、グラフィックのリアル指向とゲーム性本来の抽象性とのバランスを、今まで以上に意識しなくてはならないのだ。そして、より立体感を！　リアルに！　なんていうことは、8ビット、16ビットの時代から言われていたが、表現が高度になればなるほど、それまで、アイコンとして描かれていたグラフィックが、アイコンでなくなっていく過程を、我々は目の当たりにしている。バナナのように、アイコン自体に意味が問われてきているのだ。表現の進化とゲームの進化の矛盾の狭間で、ゲーム制作者たちもあえいでいる。

　では、我々は一体、なにをよりどころにテレビゲームを作っていけばいいのか。そのヒントは、リアルの価値観をもう一度確認することだろう。張りぼての美麗なグラフィックに頼らない価値観。それは、流麗な「動き」である。バーチャファイターと同じ線上にある「動くことのリアル」だ。



クランプ達が落としていったバナナを追っていくが…。

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

スーパードンキーコング [ACT]
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800

FEDA

FEDAで抜け落ちてしまった本質とは?

システムの改良。詳細な設定。だがそれがRPGの本質だろうか。「FEDA」で抜け落ちてしまった部分とは?

片山 隆

前評判の高さ故に残る失望感

「FEDA」は、マックス・エンターテインメントが開発、やのまんが販売したファンタジーシミュレーションRPGだ。

各ゲーム誌での発売前の人気はかなり高かった。メガドライブの人気RPG「シャイニングフォース（以下SF）」の制作スタッフである玉木美孝氏が原作・監督、内藤寛氏がアドバイザーとして参加。他媒体での露出も高く、「革命」というテーマも従来の勧善懲悪的なファンタジーRPGからの脱却を予感させた。だが僕には、正直クリアしてみて失望感を拭い去ることができなかったのだ。

「FEDA」の基本システムは、開発スタッフが重複しているためか「SF」と同じだ。だが次のような改良がみられる。

まず、「すばやさ」の順でしかキャラを移動させることができなかった「SF」のシステムを、自キャラなら誰からでも移動可能に変更している。そのため、「SF」よりも間口が広がっている。

とはいえ、単純に「難易度」だけを下げているわけではない。敵の攻撃ルーチン自体は、むしろ磨きがかかっている。「SF」では主に主人公を狙ってきただけの敵キャラが、状況に応じて最適な目標を選択するように、思考性がアップしている。しかも、ストーリーが進んで上級士官が出現するにつれて、より戦術が高度になってくるのだ。

また「正義の多様さ」を表現しようとしたのか、ロウとカオスという部隊の属性によって異なる味方キャラや、マルチエンディングが用意されている。

しかも、同時に発売されたムックを読むと、「FEDA」の世界には詳細な世界設定が用意されていることがわかる。

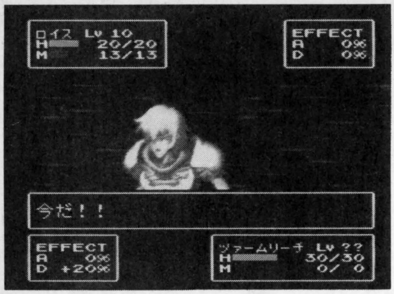
と、これだけ聞けばいかにも大作RPGという印象を受けるが、結果としては凡作に留まっているのだ。その理由は何だろうか。

上滑りする設定 粗雑な会話センス

まず、詳細な設定がシナリオやエピソードとして組み込まれていないので、実感として捉えにくい点がある。ただ「種族階級制」だの「解放軍」だの言われてもピンとこない。種族差別で敵の非道性を見せたいのなら、もっとゲーム中にシナリオとしてもりこむ必要があるのではないか。主人公が人間というだけで（人間は先の戦争で下級市民に落とされている）不審を抱く部下とか、保身のために敵に部隊を売る上級市民。こうした「種族階級制」の痛みをプレイヤーにゲームを通して感じさせな



敵の攻撃ルーチンは改良されているのだが・・・。



一見派手なアニメ処理。だがスキップできない。

いと、設定だけがマニアなＲＰＧに留まってしまう。

次に、会話データが少なすぎて情景と矛盾したり、内容が紋切り調なために、キャラの性格や世界観自体が陳腐で魅力の欠けたものになっている。

一般にシミュレーションＲＰＧは、普通のＲＰＧよりも戦術でより頭をひねる必要があるので、どうしても味方キャラを人格ではなくて強さで見てしまいがちだ。しかも数が多いので、一人あたりの描き込みが薄くなる。しかし、だからこそ少ないキャラとの会話に気を配って、そこから想像力が広がるような内容にする必要がある。

ところが、内容に変化が乏しいため、時には会話が情景と矛盾するような場合も出てくる。ルーク将軍という敵キャラを倒した後でも「ルーク様と戦うことになっても、死力を尽くしてがんばります」と味方から言われると、とたんに想像力が萎えてしまう。

また、表現も「真の平和まであと一息だ」とか「行きましょう、運命を作りに！」などと、キャラを描くよりも、台詞を借りて情景を説明しているような印象さえ受ける。

ドラマの本質はシーンを描くことではない。人を描くことにあると思うのだ。そして台詞というのは、そのキャラが今までに生きてきた、幾千幾万の生きざまの一つを表していると思う。だからこそ、台詞の一つ一つにこだわりをもって描いてほしい。また情景は「平和」という言葉のイメージだけに頼るのではなく、シナリオを通じてプレイヤー自身に抱かせるべきものではないだろうか。

確かに、同様のことは多かれ少なかれ他のＲＰＧでもいえるかもしれない。だが、特に「ＦＥＤＡ」では、メッセージに対する配慮が粗いので、想像力が断ち切られがちなのだ。

武器屋の台詞などはその好例だろう。「ＦＥＤＡ」の世界の武器屋は、敵から武器を解放軍に横流ししたり、金次第でどちらの味方にもなる「死の商人」など、一癖も二癖もある人物が多く（会話からそうしたキャラの背景が感じられる）革命の雰囲気を盛り上げている。ところがその後に必ず「いらっしゃいませ」という台詞が使い回されるので、とたんに空想の世界から引き戻されてしまうのだ。

うわべだけでなく本質で勝負してほしい

どうしてこの様な雑な作りになったのだろう。それは制作者側のＲＰＧや題材への捉え方が浅く、ある種の固定観念に陥っているからではないだろうか。システムにしてもアニメやメッセージがＡボタンでスキップできないなど、基本的な部分への配慮が薄い。

題材にしても、「革命」のもつ重さ、辛さ、切なさ、悲哀さ。当初は純粋な思いで始まった解放運動が、やがて政治の渦の中に飲み込まれて現実の前に堕落していくやりきれなさ。これらが文字で語られるだけで、実感としては捉えにくい。だから主人公の最後の「革命は成功した。だが、俺達が考えていたものではなかった」という台詞が浮いてみえる。その言葉に共感し、深い絶望感の底に確かに存在する一筋の希望を共有することができないのだ。

そのため、僕には「ＦＥＤＡ」が三流アニメのパロディ作品のような地位に甘んじているような気がしてしかたがなかった。グラフィックなどの派手な部分だけでなく、ゲームの本質で勝負してほしいと思う。

プロフィール
片山 隆（かたやま・たかし）
1971年生まれ。
ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。休日は地図とコンパスを片手に都内某所や山林を歩き回っている。野宿経験多数。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dものが好き。

FEDA
[RPG]

メーカー：やのまん／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,990

名作になり切れなかった良作ソフト

優れたゲームバランスと、数々のアイディアを持ちながらも、一流半にとどまってしまった原因とは？

水野隆志

ターゲット層に合わせた高めの難易度設定

カプコンのファンタジーRPG『ブレス オブ ファイアII』は、今までいろいろなRPGをやり込んだプレイヤーであっても充分楽しめるようにつくられたソフトである。難度は全般に高い。

戦闘ひとつにしても、キャラクターのヒットポイントに比べて敵の攻撃力が高く、ザコの一撃で体力が半減することもよく起こる。

だが、一方でキャラクターの能力や敵のデータを考慮し、攻撃順番、属性、アイテムの準備など、プレイヤーの側が作戦を考えれば、無理なレベルアップをしなくても、最後まで行けるようにつくられている。

また、思わぬところにキャラクターのステイタスをアップさせてくれる人物がいたり、ひとつのイベントのクリア方法によって手に入る報酬やその後の展開が微妙に変わったりと、たくさんの隠されたアイディアやイベントなどが盛り込まれている。ヘビーユーザーが長く遊べるような配慮が随所に感じられ、その意味では、考えながらやり込む楽しさを与えてくれる優れたソフトであるといえるだろう。

ときおり感じる必要以上の難易度アップ

では、ヘビーユーザーを対象にした文句なしの傑作なのかというと、残念ながらそこまでは言い切れない。

例えば、『II』では新たに精霊との合体によって、キャラクターを強化するというシステムが導入されている。

合体すると、キャラクターのステイタスは一気に上昇し、加えて一撃必殺の強力な攻撃方法や、強敵を弱い敵にすり替えてしまうなどの特殊な技能を身に付けることができるようになる。後半、敵が強くなるにつれ、非常に重要になってくるのだが、これが実に簡単に解けてしまうのだ。

どういうことかといえば、敵からダメージを受けてヒットポイントが25%以下になると解除され、再度合体するには、専用の施設がある「共同体」という街（これが一箇所しかない）に戻らねばならない。これに加えて、敵の攻撃力が増強され、大ダメージを与える攻撃やキャラクターを即死させる魔法なども使ってくる。とくに最後のダンジョンなど、えらく広大なつくりになっている上に敵が最強クラスなので大変なことになる。奥の奥、もうすぐボスキャラというところで合体を解除されたときなど、まったくシャレにならない。突然ステータスが百以上も低下し、ゲームを進めるのがあまりにもつらくなる。泣く泣く「共同体」に帰って合体をやり直し、また一からダンジョンに入ることになるのである。

他にも、魔法の威力が低すぎるといった問題もある。魔法中心のキャラクターは後半になると、強力な魔法を使いまくるハメになり、APと呼ばれるマジックポイントがすぐに枯れ果ててしまうようになる。これが、街で休むか専用の薬を使わないと回復しないようになっており、さらには薬を使うとなぜか回復分の体力が削られ

る仕組みになっているのである。対象が対象であるし、作り手は簡単に解けてはつまらないと思ったのかもしれない。

だが、なにも、ここまでする必要はなかったのではないだろうか？

合体解除にしても、精霊は世界に六人しかいないし、一度に複数のキャラクターと合体できないルールになっている。これだけで充分、考えさせるシステムなのである。それをさらに難しくしたために、ゲームの進行をいたずらに遅らせる結果になってしまっている。面白さではなく面倒くささを感じさせるとすれば、それはやはりやりすぎではないだろうか？

盛り上がりにかけるストーリーの展開

もうひとつ、大きな問題がある。プレイしていてゲームにのめりこむことができないのである。

理由ははっきりしている。

主人公が描き込まれていないために、プレイヤーがさっぱり感情移入できないのである。

『使命の子』というサブタイトルや、オープニングなどからも分かるように、主人公は運命的なものを背負ったキャラクターとして設定されている。

ところが、ストーリーの展開がこれにかみ合わない。ドラマチックな展開は冒頭とラスト近くにしかないのである。物語の中盤までは、幼なじみの濡れぎぬを晴らすための冒険であり、出会った仲間たちも別にこれという理由がなく、ただついてくるだけである。すべては日常の延長であり、主人公の設定を見せるエピソードはなにも発生しない。中盤あたりから他のキャラクターが個人個人のエピソードを挿入される反面、肝心要の主人公だけは、最後まで非常に無個性なキャラのままになっているのである。物語を進めるべくは、主人公であるのに、彼がしっかりと立っていないために、お使い的なイベントがつぎつぎと発生するだけで、ラストへ向かう吸引力が出てこない。

その影響で、終盤に連発するドラマティックな展開も、単発の小さな感動しか生み出すことしかできずに終わってしまっているのである。

序盤から中盤にかけて主人公本人のエピソードや心理描写を少しずつ入れるだけでも、キャラクターとしてかなり強化されたと思われる。なにも、大袈裟なイベントでなくてもいい。ちょっとしたシーンの合間で、主人公に死んだ母や生き別れになった父や妹の思い出などを語らせるだけでも、作品全体の雰囲気はかなり変わったであろう。

『ブレス オブ ファイアⅡ』は、ターゲットが明確に設定されており、良くできたゲームバランスに加えて、精霊との合体や共同体の充実など、さまざまなアイディアが盛り込まれた作品である。

本来、今以上にすばらしい作品になり得るソフトであっただけに実に惜しい。さらなる期待をして次回作を待ちたい、と思う。



プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(有)エム・ツーの企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

ブレスオブファイアⅡ－使命の子－
[RPG]
メーカー：カプコン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980

新ジャンル「サウンドノベルズ」の方向性

前作「弟切草」は25万本の大ヒット、今も新作と共に店頭に並ぶほどの人気作だ。その第2弾として発売された「かまいたちの夜」はユーザーの期待に応えたか？

椎野竜彦

何かと話題のチュンソフトが生みだしたサウンドノベルズシリーズ第2弾「かまいたちの夜」。サウンドノベルズと銘打ってニュージャンルなんていってるけど、実際は画面に表示される文章を読みすすめていくと現れる選択肢で、分岐していくストーリーを楽しむ、一時期出たゲームブックをコンピューター化して、音と挿し絵を入れただけのもの。何で今更こんな古いシステムをと思いきや、前作「弟切草」は25万本の大ヒット。今でも高値を維持している。その魅力はいったい何なんだ。

前作「弟切草」よりも物語性を重視した作品

コテコテの画面命のゲームの多い昨今、この文字だけのシンプルな画面は新鮮で、ゲーマー以外の人にもわかりやすかった。システムも単純で「選ぶだけ」でどんどんとストーリーが変わっていく、お手軽な面白さや魅力があったんだよね。スーファミは中高生が中心だ、という考え方が多数を占めるこの業界で新たなユーザー層も取り込んでいこうと考え、古いシステムもリニューアルした。目のつけどころが抜群だったんだよな。

また音による臨場感のアップは効果的だったし、遊ぶ度に新たな選択肢が出て変化するシナリオ、ボタン一つで遊べる操作。漢字交じりの読みやすい文章によってまったく新しいゲームになったといえるよね。

ストーリー的にいえば、確かに「弟切草」は何回読んでもかわりばえしない、感動もないものだった。それでもユーザーが初めて出会うものとしては十分だったんだ。

そしていよいよ発売の第2弾はシナリオライターに我孫子武丸氏を起用したサスペンスホラーと、なかなか気を引く作品なんだけど…なんか今一つぴりっとこないんだよなこれが。

システム自体の進歩は全くない（改良はあった）ってなると勢いシナリオに期待がいくんだけど…。

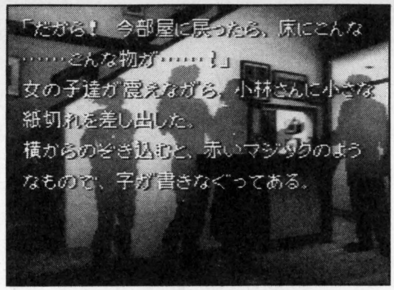
最初に制作者が狙ったのはサウンドノベルの言葉通り小説化、シナリオ性のアップだろう。前作以上のヒットを狙うからには新規ユーザーの獲得が必要だから、本を読む層にいかにアピールするかを第一に考えるとすると、文学の人じゃないよね。文学なんて読む人はもはやマニアだからさ。ターゲットにするのはやはり西村京太郎とか赤川次郎の８００円新書サイズをキオスクで買って楽しむ層だよね。この層がどれくらい大きいマーケットかは作家長者番付けからも簡単に想像つくよね。

弟切草20万超ユーザー＋アビコニスト（新書ニスト）…うーん売れそう。

しかしこの商売っ気が「かまいたちの夜」を凡作にしてしまった原因なのではないだろうか。

意味の薄い選択肢 不条理な謎解き

本に近づけたために勢い一回の文章が長くなる。実際初めて遊ぶときは「うん、描写するには文章はこれくらいだよね」なんて思っても2プレイ目でもう顔にタテ線である。数えてみれば終了するまでの選択肢って結構あるのに、次の選択までが長いので分岐が少な



莫大なテキスト量。2回目からは読むのが辛い。

い印象を受けちゃう上に、意味のない選択肢が多すぎると思うなあ。食事で乾杯する時に007風に決めようがボガード風に決めようがなんの意味もないでしょ。人が死んで動転している女の子を前に下心丸出しでキスする人間なんているわけないじゃん。西村寿行のハードロマンみたいに突然意味のないセックスシーンが出てくるのを期待するわけないんだしさ。シナリオ上必要な分岐を隠すためのものだとしても悲しくなるくらいばかな選択肢が山のようにあるんだもん。そうかと思うとストーリーの方向を分ける分岐は見え見えで出てくるし。

メインは我孫子氏でもその後のゲーム化の作業で冗長になるのかねえ。ギャグのセンスは弟切草と一緒だからスタッフも同じなんだろうけどね。

次にストーリーについて。ミステリーの謎ってこんな程度のものが多いのかなあ？　どーも少年マ●ジンの『金田●少年の事件簿』レベルに見えるんだけど、謎解きが。作者と主人公だけが知っているみたいなやつ。

初めて遊んで犯人が分かっちゃうヤツいるのかねえ？　まあ一発で解けちゃうとまずいんだろうけど…謎解きのヒントなんて無いもんな。その上ストーリーに無関係なところばかりに選択肢があるから「ううむこいつが…」と推理しながら犯人を追いつめていく感じが全然しないんだよね。全員が犯人になり得るのが「殺すチャンスがあった」からではなくて「殺すに足る理由を持っている」だったらもっと緊迫感が出るだろうに。ま、小説でも考えもしない人が犯人だとわかってから動機、因縁が説明されるのってあるけど、小説は受動の物だから成立するんだよね。でもゲームは自分で行動を選択してきているわけだから小説と同じ式での締めくくり方は不条理感が強いよね。この辺りが「弟切草」より先祖帰りしてつまらなくなったと思わせる原因の一つだよね。

一回性の重視よりも何度も遊べる作品を…

犯人が一人っていうのが良くないんじゃない？　推理に長い時間をかけて犯人を突き止めるシナリオだとだれるし、一回じゃ犯人が分からないようにヒントを減らしたなら料理法失敗なんじゃないかな。

ゲームであるならばやっぱり何回遊んでも楽しいのが理想だけど犯人が一人じゃどうしたって何回も遊ばないでしょ。

だって「一回犯人を見つけて、次はもっと早く犯人を捕まえよう」なんて考えないよ。レースゲームとかならより速く走ろうで何度も遊ぶけどアドベンチャーは終了するために遊ぶゲームでしょ。

それを何度も遊ぶゲームにするのならば、終了したときに評価点を出して「もっとがんばれ」とモチベーションを与えたり、ゲーム終了までのシナリオの自由度をもっと上げる必要があると思う。全員が犯人になり得るだけの理由を持ったシナリオで、きちんと論理的に証拠を集めていくための分岐、選択肢があって…やはりゲームとしての必然性が要るよね。

前作「弟切草」はシステム、シナリオ共に未完成だったけど、一回性は低く何度も遊べる可能性を持った作品だった。けど「かまいたちの夜」は売りに走って失敗しちゃったなという気がする。もっとゲームの王道を目指してほしい。がんばれチュンソフト！

プロフィール
椎野竜彦（しいの・たつひこ）1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピュータを触り始め、PC-8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

かまいたちの夜
[ETC]

メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥10,800

口コミで10万本!? ウリを考えない硬派(?)な異色作!?

クリスマス商戦で発売された膨大なソフトの中で、地味ながら異彩を放っていた作品。その魅力は？

加藤サイ九朗

売り切れ続出 業界で話題沸騰？

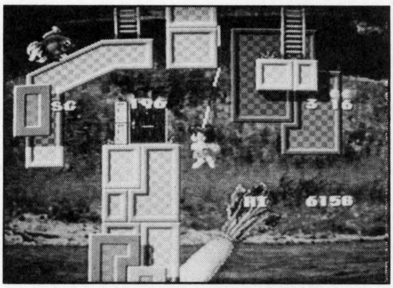
「今度スーファミででる『ウミハラカワセ』って知ってる？」「？？？、何だそれ」「バッカいーんだよそれ。久々のワイヤーアクションで、かなり腰の入ったゲームらしいぜ」。「何、それは良いなあ。買いっすか」「買いでしょう〜」

たしかそんな感じでこのゲーム『海腹川背』のことを知ったと思う。このゲーム、現在この記事を書いている段階では何と6万本売れたらしい。何本生産したか知らないが今の市場の状況とこのゲームの内容を考えれば、これは大成功といえるのではないだろうか。実際発売日初日で売り切れてしまい、何件も店を捜し回ってやっと手に入れられたなんて話も結構耳にした。この『海腹川背』というゲーム、タイトルも変だが本当に不思議なゲームだ、いやホントに。

ラバーの表現に見る 高いプログラム技術

『海腹川背』は純粋なテクニック性重視のアクションゲームだが、ゲームの売りの部分というか、ま、それがゲームそのものなのだが《ラバーリングアクション》が特徴だ。これがはっきりいってもの凄い。一見、今までのようなワイヤーアクションのゲームに見える。

だが違うのである。『海腹川背』は《ラバーリングアクション》と銘打つだけあって、ゴムの弾力性というものを物凄くリアルに表現しているのだ。ラバーリングの動きは指先の操作にデリケートに反応し実際の感覚のゴムの動きと何ら違和感が感じられない。無理にルアーを引っ張り続けるとプチッと切れるところまで表現されているぐらいだ。今までのワイヤーアクションに比べ、いや一線を画した多彩なキャラクターの操作にちょっと感動する。しばらくはこのラバーリングの挙動にオタオタしてるだけでも結構楽しめる。が、そのうち少しずつ自分のイメージ通りにキャラクターが動いてくれるようになる。これが本当に楽しい。実はこれ、プログラム的にはとんでもなく大変なことをやっているのである。

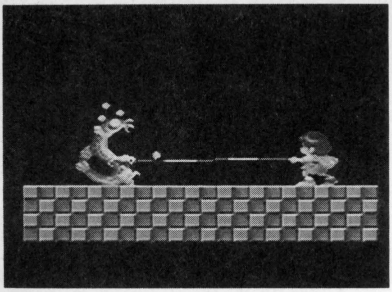


ドット絵で描かれるロープの伸縮が非常にリアル。

この本の読者の多勢はゲームに対してちょっとクレバーでスノップな連中だろうと思うから、ここで自分がゲームの企画屋になったつもりで考えてみてほしい。ゴムのロープの動きをシミュレートした自機の動きをひとつひとつ説明するのにどれだけ多くのパラメータを必要としなければならないか。

自機の重さ、飛び降りたときの重力係数、方向キーを入れた時の反動、ロープの長さに応じたゴムの戻り係数、ロープの途中で壁に

引っ掛かって支点の変化するベクトル……。今までのワイヤーアクションの数倍のパラメータを必要とする。ルアーから川背ちゃんまで（もちろんブロックの角で支点はどんどん増えていく）計算で線を引いてゆく作業、ちゃんとロープの縞が拡大縮小し360度の角度をもっている所を見る限り、おそらくプログラムでドットを打っているのではないかと思われるが、スーパーファミコンのCPUでは相当に重たい処理だろう。プログラマー氏の苦労が忍ばれる。これこそまさに職人芸だ。



デモ画面で操作方法を教えてくれるのだが…。

こういったテクニックを追究していくゲームは、ゲームを先に進める目標から、いつしか如何に難しい動きを美しく操作し、苦労して取得した自分のスーパーテクニックを見せびらかしたいという欲望にかわる。ここらへんはレースゲームのノリに近い。これは最初から作り手の方も狙っていて、上手くなればなるほど新しいクリアルートが見えてくる。自分がプレイしたデータをセーブできるリプレイ機能をつけた所なんかは、さすがにツボをわかってるなと思う。

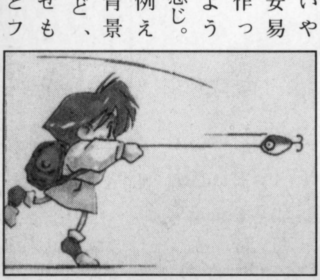
難易度・グラフィックにもう少し配慮があれば…

だが、大変もったいないことは、このゲーム、あえて自らカルト（マイナー）路線を選んだかのようなつくりをしているのである。まず物凄くゲームの敷居が高いのだ。とにかく操作に慣れるまでが本当に一苦労なのだ。始めて5分ぐらいで、あまりのルアー操作の難しさに「あかんわ、これ」と降参しかけたプレイヤーは少なくないだろう。やり込むほどに上手くなるという奥の深いゲーム性なのに、あまりにも初めからタイトでピーキーな自機の操作。リアルなラバーリングの動きには本当に感動するが、せっかくの面白さを全部理解する前に、コントロールパッドをぶん投げられてクソゲー扱いされるのは作り手としても不本意だろう。もうちょっと初心者に対しての配慮を考えて貰えなかっただろうか。

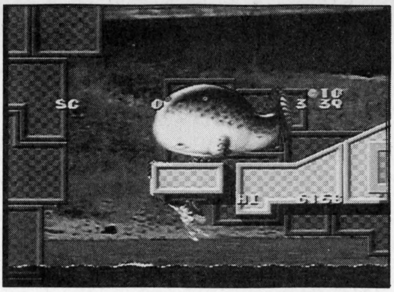
例えば方向キーの微妙な操作が最も重要なわりには取り扱い説明書には具体的な部分が充分に触れられていない。天井にルアーを引っかけて川背ちゃんを左右に振るだけのことに大変な労力を強いられてしまう。ヌルいプレイヤーのためにはせめてLRボタンで左右の移動を簡単操作にする設定をつけるぐらいの配慮がほしい。フィールドの最初でラバーリングのテクニックを紹介してくれるデモが入っている。それが挿入されていること自体は実に気が利いていると思う。だが、あそこで画面の隅っこにでもコントロールパッドの絵を表示して、実際にどの様な操作をすればあんなふうに動かせるのか説明してくれるとかがあれば良かったのにとも思うのだ。簡単な操作で奥の深いゲーム性というのがアクションゲームの理想だが、もう少し操作の面で一般のユーザー側に歩み寄ってくれても良いのではないかと思う。

また、グラフィックの練り込みが不十分ではないかという印象をうける。川背ちゃんやオタマジャクシ等の描き込みに比べ、背景のファミコンの様なブロック。特に意味があるような訳でもなく画面の彩りだけのために存在するような野菜や文房具。モノクロで分かりづらい海の取り込み画像。特に絵的に練り込みもせずに、これでいいやと安易に作ったような感じ。

例えば背景など、なぜもっとフ



ィールドごとに変化を持たせようとしなかったのだろうか。先のフィールドを見たいという欲望がグラフィックの面から起きないのでは、余りにもプレイヤーに対して不誠実ではないだろうか。フィールドの構成で山へ行ったり洞窟へ行ったりする等、川背ちゃんが冒険するようなストーリー性を出すなり、市松模様のブロックのパターンにも、もっとバリエーションをもたせたりするなど気を使えばいいのにと思う。この地味さがまた、ゲームのメジャー性を阻害している気がするのは僕だけだろうか。



おたまじゃくしがボスキャラというのも謎だ。

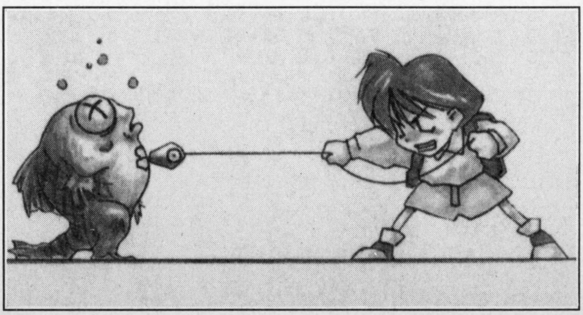
パッケージの川背ちゃんもオタクの琴線にふれるようなキャラクターでかわいらしいし、敵のキャラクター（金魚は日本の海にも川にもおらん）も面白いが、上品ではあるが際だった個性もなく地味な色使いもあって全体としての印象が薄く、ゲーム内容以外の部分で売りが乏しい（サウンドに関してはホノボノとして良いと思うがそれがウリになりえるかというとちょっと……）。

称賛されるべきメーカーの姿勢

ただひとつ、現在のゲーム業界の状況で、このようなゲームが発売できたということにメーカーに拍手を送りたい。どうしても売り手側としてはリスク回避のために、「売れ線のゲームの二番煎じや、版権物をつかってゲームを作る」という営業主導型のゲーム企画しか通らないというのが大方の現状だ。これだけゲームそのものが普及しているのだ。こういったアイディアそのもので勝負をかけてもゲームが面白ければ必ず買ってくれるお客さんがいるということを、メーカーは認識してほしい。特に異業種からの新規参入で安易にキャラクターや企画もので売ろうというメーカーは、ゲームという商品の訴求対象について研究してほしいものだ。とりあえず話題になっている版権を買ってきて安易に企画し結局コケたゲームが今までどれほどあっただろうか。だいたいカケフくんや松村邦弘でゲームを遊びたいと思っているユーザーがいったい何人いると思っているのだろう。

業界のためにもクリエイター達にチャンスを

『海腹川背』は本当に不思議なゲームだ。結果的には商品として一応成功したといえるが、このゲームのアイディア、システムならばもっと売れたはずだ。《ラバーリングアクション》という新しい遊び方がアクションゲームの1ジャンルになり得る魅力は充分にあると思う。どうかメーカーにお願いしたい。このようなゲームを作れるクリエイター達に、これからもチャンスを与え続けてほしい。結果的にそれがこの業界で生き残る道なのだから。



プロフィール
加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）1968年生まれ。ゲーム業界において企画開発広報営業兼ゲームデザイナー兼プログラマーという多忙状況で命を削りながらもバカ作家活動を続ける男。最近、ちょっと東北自動車道で難あり。不屈のパワーでますます絶好調。

海原川背 [ACT]
メーカー：TNN／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

ワンダープロジェクトJ ～機械の少年ピーノ～

エニックスの放つ育成ゲームの新機軸

ドラクエの陰で今一つソフトの奮わないエニックス。だがこの作品は新たな試みを目指している一本だ。

馳野雅行

感情移入と遊ぶことに重点を置いた作品

もはや一大ジャンルとして定着した感のある育成ゲームだが、この『ワンダープロジェクトJ・機械の少年ピーノ』は、その中で他とは一線を画すものになっている。プレイヤーは機械人間『ギジン』の少年ピーノの七つの心回路を目覚めさせ、最終的に『回路J』を発動させて、ギジンと人間の対立を解消するためにピーノを『育成』する訳だが、この育成を、課題をこなすことによるパラメータの増減ではなく、課題に対してどういう行動をとるのが最適かを『指導』する、という形をとっているのが、このゲームの最大の特徴であろう。行動を『指導』することによって、ありがちな数字のやりとりよりも、ピーノと付き合うといった感情移入の面に重点が置かれているのだ。

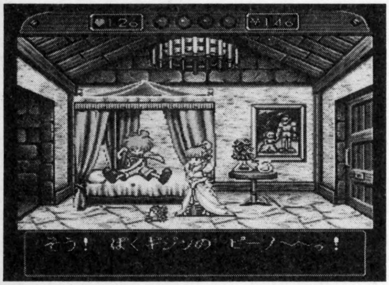
さらにもう一つの特徴として、ピーノが常に受け身でないことがあげられる。プレイヤーが目を離したスキに重要なアイテムを食べてしまったり、時にはこちらの指導に文句を言ってきたりする。そんなピーノに対してあーでもないこーでもないと教えているうちに、いつのまにかピーノに振り回されるのが楽しくなってきてしまう。

このようにプレイヤーの介入を押さえ、育成の対象に自我を持たせることで、より一層の感情移入がなされるのだ。その瞬間、ピーノは誰よりも身近な存在になり、透明でノスタルジックな背景と、牧歌的なBGMとあいまって、向こう側にある世界を（例えば電話の相手を想像するように）心の中に実感させてくれるのである。

ストーリー・システム・感情移入のジレンマ

ところが、ここで一つのジレンマが起こる。七つの心回路を発動させるために、ピーノは様々なイベントに挑戦するのだが、それをクリアするための条件が一つしかないために、ピーノとのコミュニケーションを中断してパラメータの調整を強要されるのである。また、戦闘などゲームのカタルシスとなるはずの部分で、プレイヤーの介入をまったく受け付けなくなるというのも大きなマイナスだろう。ストーリーが秀逸なだけに、一本道の部分がシステムの足枷になっているのが残念でならない。

だが、それだけでピーノとの時間が色あせるというものでは決してないし、何よりもプレイしていて楽しいゲームなのは間違いない。もし続編が発売されるのなら、ぜひ柔軟なストーリーに期待したい。



我が子の晴れ姿を見守るようなイベント画面。

プロフィール

馳野雅行（はせや・まさゆき）1971年生まれ。職業ゲームライター。某専門学校を追い出された後あちこちの雑誌、集団等を点々として現在に至る。ゲームジャンルに好き嫌いはないが、STGやACTは「ヘタの横好き」なのがちょっと悲しい。

ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～ [SLG]

メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800

ストーリー オブ トア

ゲームの本質たる「その場、その時の楽しさ」を

一見地味に見える「トア」の世界。だが、その世界は実に魅力的だ。そんな「トア」を通してゲームの楽しさを見直す。

岡元建三

最近、ゲームを遊んでいておもしろくない。最後までやらないソフトが、ずいぶん多くなってしまった。どうしてだろう。そんなことを考えながらこのソフトをプレイして気がついた。ゲームが楽しかったときの、忘れていた大切な心を思い出したのである。

「ストーリー オブ トア」(以下「トア」)は一見、とても地味なソフトだ。色数も、キャラ数も少なく、絵的にも華がない。世界もA・RPGによく使われる箱庭(小さな島という舞台設定は、山や川と小さなスペースに無理なく変化を付けられるのでよく使われる)で狭く単純だ。だが、「トア」の世界は魅力に溢れている。「トア」の世界は、よくあるアニメ絵に頼ったり、今やパターンにすらなってしまった指輪物語などに代表される古典を広げるのでもない独自のファンタジーをしっかり感じさせてくれた。舞台は派手な王宮ではない。小さな島でのお話である。主人公の王子ルオと村人との会話は親しげだ。村人の手を上げたり、おじぎをしたり。そんなしぐさを見て喜んでしまった。小さい国だから王子と村人の身分差が余り大きくはないのだろう。そこにはほのぼのとした生活感があった。それは、とても身近で優しい感じがした。そして、「トア」は世界観だけでなく、ゲームとしても楽しませてくれた。

アクションだけでも十分遊べる優れた出来

「トア」は、ゲームの大部分をアクション、つまり戦闘部分が占める。こういったゲームは、その部分がつまらないとエンディングに向かうのが辛くなる。だが、「トア」は、ここが楽しい。これは主人公のモーションの多さ、動きの良さ、そして操作性がそうしているのだろう。戦うモーションにしても、「突く」、「蹴る」のパターンがあり、「蹴る」についてもボタンを連打することにより「下、下、上」と三連打キックになる。また、コマンド入力で必殺技(あんまり使えないけど)、ダメージも上段にヒットすれば大きく、敵が吹っ飛んだりする。

「A・RPGなんだからあたりまえだ」という前に思い出して欲しい。今までのA・RPGの記号とも取れる2等身キャラを。そのキャラクターが繰り出すパンチやキックは、どこかほのぼのしていてアクションには合わない。戦いのほうもやはり少し幼さを感じてしまう。「トア」はキャラクターの等身を上げ、モーションを見せられるようにし、動作を作り込んだ。こうしてアクションだけでも十分遊べる、優れたデキとなっているのだ。

制作者のこだわりと作り込み

また、この作り込まれた動作は、キャラクター性をもよく表現している。それは主人公だけに言えることではない。主人公ルオは冒険を進める上で精霊たちを仲間にしていく。この精霊を仲間にすること自体は新しいことではないが、表現の仕方がおもしろい。たとえば火の精霊イフリート。攻撃重視のこのキャラクターは口から火を

吹くだけでなく、敵を殴り付けたりする。乱暴なのだ。その気性から感じられるスタイル、パワー溢れる攻撃はカッコイイ。でも、どこか大味で憎めない、間の抜けたところまで感じてしまう。他の精霊たちも個性派ぞろいである。そしてその精霊たちの特殊能力はトラップをクリアするときに必要となり、その個性を生かしながらゲームを進めていく。キャラクターが単におもしろいだけでなく、うまくゲーム性に結びついている。

また、飽きさせない工夫をした個性豊かなダンジョン。良質なパズルを思わせるトラップ。そして、音にも制作者のこだわりは感じられる。このソフト、ボリュームのプラスマイナスで曲調に変化を付けていたのを、大半の方は気がついていることだろう。はじめ小さな音にボリュームを合わせていて、突然の大ボリュームにあわてて音量を下げたりしたのではないだろうか。こんな変化をつけたこだわりは、テンポの単調さを感じさせないために、メリハリを付けようという工夫と思われる。ＭＤの性能上表現できなかった単調さを補うためだろう。「トア」を見ていると、いたるところで、もっと作り込みたかったんだろうと感じてしまう。敵キャラの種類の少なさも、容量との闘いがあったのだろうし、それでもアイディアを練り込み、モーションの数を増やし、やりくりしてカセットで出したのは、結果として非常に良かった気がする。ＣＤの読み込みはアクションにとってはテンポを崩してしまうからだ。こうしたあらゆるところへの丁寧な考え方や作り込み、これが一見地味に見える「トア」の世界の魅力を構成しているのだろう。

自由度が感じられない、残念なＲＰＧ性

ただ残念なのはＲＰＧとしての要素がつまらないことだ。結局ゲームの進め方は王様のお願いを聞いて解決していくだけで、ゼルダのような「どっから遊んでもいいよ」といった、自由度はない。向こうが提示してくる条件を順番にクリアしなければ次に進めないので「お使いゲーム」という感は否めない。また、グラフィック的な問題だが、フィールドの高低差が分かりづらい。トラップやアイテムを取る時に行けそうで行けなかったり、行けないと思っていたら行けたりと、とにかく分かりづらい。上下の通路の色の区別をもっとちゃんとして欲しかった。小さいことのようだが、トラップを解く時など、自分に責任のないところで何度も行ったり来たりさせられ、苦労させられるのはいただけない。

感動の押し売りではだめ　その場その時の楽しさを

最近の大作ＲＰＧは、全体的に話が大仰で押しつけがましい。行程は作業になりがちだ。もう、そんな英雄譚には食傷気味なのだ。感動の押し売りではだめだと思う。そして売ろう、当てようでは楽しいゲームは作れない。「トア」の作品としての作り込みは、世界を生き生きとさせ、「その場、その時の楽しさ」を感じさせた。電源を入れてスタートして、いつその世界に入っても楽しめる。行程が楽しい。「トア」はそんなゲームだった。それは非常に単純なことかもしれないが、それと同時にとても大切なことだと思う。「トア」は決して完璧な名作ではないのかもしれない。それでも、その身近で制作者の愛情に溢れた作品は、大きな魅力を持って僕を離さない。

ＰＳ．君は「トア」の百階ダンジョンを見たか！



動きの作り込みがすごい。操作性もなかなか良い。

プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）1967年生まれ。ＴＶＣＦ、映画を中心に特殊衣装などを手がける。ほとんどのゲームに手を出す、ハードユーザー。代表作として「悟空伝説」（ＰＳ／アルュメ）のコスチューム。映画「ゼイラム２」特殊衣装ほか。

ストーリー オブ トア
[RPG]
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥8,800

メルクリウスプリティ

背景世界が丹念に描き込まれた秀作

高い芸術性を持つ反面、システム的には非常に地味な『メルクリウスプリティ』。はたして、その真価とは？

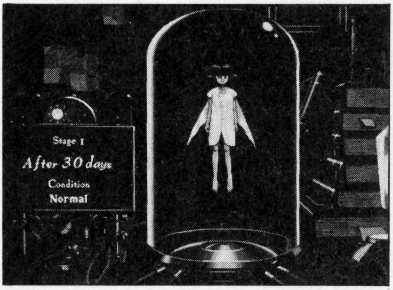
水野隆志

『メルクリウスプリティ』は、錬金術を使ってホムンクルス（人工的な生命体）を育てていくSLGである。人気のイラストレーター中村博文氏がキャラデザインを担当したこともあってか、前評判通りの売れ行きを見せている。だが、一方で、地味である、繰り返しできないなどの不満の声も聞かれる。しかし、これはソフトの本質を突く批判なのであろうか。

変化に乏しく、飽きを誘ってしまうシステム

確かに、システムがシンプルすぎて、繰り返しプレイするのに向いていないのは事実である。

ホムンクルスは、体力、知能、情緒など合計十一種類のパラメータをもっており、プレイヤーは各種のコマンドを駆使して、数値を伸長させていくことでゲームを進めていく。一日あたり四種類のコマンドが実行可能で、与えられる期間は三カ月。ところが、パラメータアップに関わるコマンドがバリエーションに乏しい（実質的に7種類）ため、同じことを続ける作業に陥ってしまうのである。特に、研究費を獲得する手段が極端に狭く、反面必要なアイテムの値段が高いために、一定のパラメータを延ばしておかないとすぐ研究費が枯渇して行動の幅が落ちるのは考えものである。結果として、異なるタイプを育てようとしても、前と変わらない印象を感じてしまうのである。



錬金術の世界へのこだわりを感じさせるメイン画面。

育成SLGに対する、作り手のこだわり

だが、ゲーム性が乏しいからといって、このソフトに、安易にマイナス評価を下してもいいのであろうか。この作品では、妖精の感情が、ゲームを進める上で重要になっている。同じコマンドを実行しても、気分が安定していないと上昇率が半分に下がってしまうのである。そこで、妖精との「会話」を繰り返し行って、精神をいい状態に保っておくことが必要となってくるわけだ。

会話の内容をひとつひとつ追っていくと、外の世界に対する素朴な疑問、ものに対する考え方、プレイヤーへの想いなど、妖精を喜怒哀楽を持つひとつの人格と見せるために、デザイナーがかなり労力を割いていることが分かる。

妖精は、まったく無垢なものとしてプレイヤーの前に現われ、さまざまな経験を通して成長していく。この時、体力、知力などの数値的な部分だけではなく、精神的な部分にまで配慮がなされているのは、育成SLGというものに対するこだわりを表しているといえるだろう。

従って、プレイヤーの方にも、ひたすら回数を繰り返すだけでは

なく、過程を大切にしてゆっくり楽しむ姿勢が必要となってくる。コミュニケーションを無視してひたすらコマンドを押しつけるプレイは、もはや育成ではなく、実験である。エンディングだけを意識して、妖精がラストのグラフィックを見るための道具と化してしまったならば、ゲームの本質的な部分は完全に損なわれてしまうのである。

そして、妖精を人格ある者として描こうとする姿勢は、ゲームの世界観に直結している。

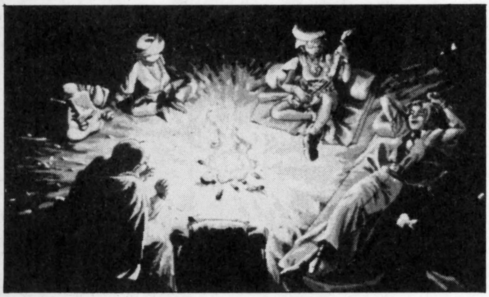
画面を見たとき、誰でも感じるであろうことは、演出が非常に地味であることだろう。メイン画面は、ディスプレイの明度を上げないと細部がはっきりしないほど暗いし、グラフィックにしても、美しいけれども、どれもながめていれば終わるもので大変に静的である。

だが、地味に感じる演出が、また一方では、叙情的で落ち着いた雰囲気を創り出していることも確かである。考えてみれば、「ガラス瓶の中で自分好みの女の子を育ててごらん」と、いうコンセプトは、聞きようによっては、アブノーマルな響きを持つ設定である。そのまま18禁ものにしてしまっても、通用しそうな感じさえする。

だが、背景世界をしっかりと構築し、ゲームコンセプトが容認される土壌が造られていれば、話は違う。プレイヤーは倒錯性を感じることなく、好印象を持ってゲームを楽しむことができるようになる。妖精と同様、世界についても、実在感のある丁寧な描かれ方がなされているのである。モチーフになっているのが、十六世紀頃の錬金術のスタイルである。まだ、電気のなかった時代の実験室の雰囲気を再現しようとすれば、メイン画面が暗くなるのも頷ける。静的なグラフィックも、夢の世界に対して見ている者が積極的に介入できないことを考えれば、理にかなった演出であるといえるだろう。

さらに、妖精との会話に出てくる話、夢に登場するエピソードなど、ゲームのデータ部分に注意すると、一層の細部へのこだわりが見えてくる（多少の歪みは存在するが、史実そのものを再現することがゲームの目的ではないので、大した問題ではない）。

例を挙げるときりがないが、ひとついうなら、妖精に与える食事のひとつに「メルクリウス・ヴィタエ」というのがある。「メルクリウス」とは、ローマ神話のマーキュリーのラテン語読みだが、この神はギリシャ神話のヘルメスと同一神格を有している。で、錬金術の源流である中世の魔術を学ぶ者にとって、バイブルとされたのが、ヘルメス信仰の中から生まれたヘルメス・トリスメギストスという伝説の魔術師の記した『ヘルメス文書』という本なのである。知力のパラメータを延ばす効果があるのもむべなるかな、といった感じである。



ノスタルジックな雰囲気の漂う、美しいビジュアル。

演出上の地味さは、必然から生じたものであり、デザイナーの意図によるものである。ある意味では、「見にくい」「暗い」など商品としてはマイナス評価がつくことがあったとしても、敢えて、世界へこだわろうとする意向がうかがえる。実感あるファンタジー世界を創ろうとするデザイナーの制作姿勢を見ずに、ゲーム性の乏しさという一側面だけで、この作品を評価してしまうのは、決して正当な評価とはいえないだろう。

プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（有）エム・ツーの企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

メルクリウスプリティ
[SLG]
メーカー：NECアベニュー／機種：PC-9801／価格：¥12,800

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

クロノ・トリガー

時を駆けぬけられなかった、クロノ…

「ドリームプロジェクト」で話題を呼んだ、大作RPG「クロノ・トリガー」。その中で時間は本当に生きていたのか。

立花 歩

前評判の高かった大作RPG

「クロノ・トリガー」の前評判はすごかった。RPGで初めて「時」という複雑な概念をとり取り込もうと考えられた、革新的な予感をさせるタイトルであった。

そして、なにより「ドラクエ」の堀井氏、鳥山氏と「FF」の坂口氏が手を組んだドリームプロジェクトは私たちに夢を見せた。「RPG界二大巨頭の合体か!?」ゲーム誌はおろか一般誌までが記事を組み、TVでは派手なスポットが流れた。

3月11日「クロノ・トリガー」発売。ところが、フタを開けた「クロノ・トリガー」は「凡庸なRPG」に納まっていた。

群を抜いた高水準の美しいグラフィック

確かに「クロノ・トリガー」のグラフィックはすばらしい。スクウェアらしく高い水準がキープされている。キャラクターはよく動くし、演技までする。背景に関しても光の差し込み具合から川や滝の流れ、空の表情の美しいこと。まるで、その時の気温から時間まで伝わってきそうなくらいだ。

だが、ゲームの印象は薄く、個性が希薄に感じてしまう。はまらないのだ。これはなぜなのだろう。この最大の要因は、「クロノ・トリガー」の一番のウリである時間のシステムが曖昧で、「時」がゲームの中で生きていないためではないだろうか。

「時間の概念が入る」こう言うといったいどんな想像をするだろう。自分が歴史に介入し、影響を及ぼす。タイムワープものといえば映画の「バック・トゥ・ザ・フューチャー」や「ターミネーター」でおなじみだ。全てが因果関係で絡み合っており、ちょっとした行動が未来で大きな影響を生み出す。だから面白い。ある時は主人公自体の生き方だけじゃなく、存在そのものまであやうくなったりもする。そんな、因果で運命的な物語だと私たちはドキドキして楽しめる。だいたい本来存在し得ないはずの人間が時間軸を歪めて行動す

るのだから、誰かと話しただけでも歴史に負荷が生じるのはあたりまえの話である。そんな微妙で複雑な「時間」をテーマに持ってきたからこその展開が「クロノ・トリガー」には見られないのだ。

確かに「クロノ・トリガー」の中にも時間の流れを意識したイベントがいくつか用意はされている。だが、それも結局は本筋のストーリーであるクロノの行動に影響を及ぼすほどのものではなく、用意されたおまけの域をでない。特に太陽石のイベントは長い時間光をあてて蘇らせるということで時間を意識しているかのようだが、その実結果が分かっているだけに単なるお使いにしかならない。つまりクロノが時間の中を旅しているのではなく、用意されたイベントを渡り歩いているにすぎないのだ。

本筋にかろうじて影響を見せている裁判所の誕生にしても、「裁判所」などは社会の進歩の過程で必ずできるシステムの一つなので、できたことに何のインパクトもない。演出的にもプレイヤーに因果を気付かせるために、現代の大臣が「わしの祖先が英雄に助けられた時作った」などと言えばかなり分かりやすかっただろう。だが、それでもそのイベント一つだけでは仕方ない。

時間が生きているとはどういうことか。

時間がきちんと生きているのならクロノの行動でどんどん未来は変わらなければならないし、それをもっと遊ばせるべきだった。

たとえば現代で買った銃を中世に持って行って職人に渡したら、突然すごく技術が進歩して、現代に戻ってみると前のものより格段に強力な武器が売っているとか。さらに前に買った銃を売ろうとして「こんな骨董品いらないよ」なんて言われたら、何だかすごくうれしくなってしまい、いろいろなものを過去に売りに行ってしまうだろう。

また、ルッカのゲートホルダーにしても現代であんなものができるのであれば絶対未来ではもっと進化した形のタイムマシンが存在してもおかしくない。そして、滅びた未来から自分の世界を救うためにラヴォスを倒す戦士が現れてもいいだろう（ちなみにルッカがゲートホルダーを作ってしまうのはかなり無理があると思うが…。なぜ、あんな発明好きというだけの小娘にそんな凄いものを作れるのだろう）。だいいち、黒の夢が出現した時点で歴史はガラっと変わるはずだ。黒の夢はラヴォス、ひいては破滅の象徴である。そんなものが空に浮かんでいれば世紀末思想が生まれるかもしれないし、宗教だって流行るかもしれない。もしくは古代で出現したのなら中世以降、全部世界が滅びてもよかったのではないか。



個々のイベント演出には光るものもあるのだが・・・。

このように可能性はどんどんひろがっていくはずだ。それが時間の面白さではないのだろうか。

世界観の安易さによるリアリティの欠如

こういった展開がほとんどないため「クロノ・トリガー」はリアルな時間の流れを感じることができない。時間が感じられないのであれば、タイムワープではなく海外旅行と同じだ。他の時代に行くのが隣町に行くのと同じレベルで描かれてしまっている。

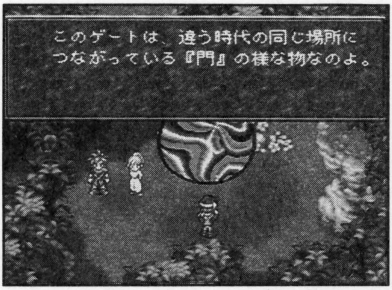
特に世界観の設定がいい加減なところは如何ともし難い。原始の武器が現代のものより強力というのはどう考えても納得ができない。「きらきらしたものとこうかん」などとセリフに気を使っても仕方がないのではないか。先に進むほど武器のレベルが上がるという、他のRPGの無批判な継承なのだろうが、これではいったいこの世界の人間の文明の進歩ってなんだったのだろうと思ってしまう。時間をしっかりと見せたいのであれば、その時代ごとの世界設定と文明の進

化の過程くらいは緻密に設定して欲しかった。そうでなければドラマに絡む変化を見せるなど無理になってしまう。

凡庸で強制的な一本道のストーリー展開

一方、ストーリーに関してもクロノの行動が結果的に魔王を古代に飛ばし、ラヴォスの覚醒を早めてしまったなどの時間が絡むゆえの因果の演出が希薄なため凡庸な冒険活劇に陥っている。また、ストーリー展開が強引でご都合主義なためドラマにのめりこめず盛り上がらない。たとえば旅立ちにしてもまだ世界の情景も解ってないのに、いきなり数分前に出てきたキャラクター（マール）を救うためにゲートに強制的に放り込まれる。ルッカに「そう！クロノ助けに行くのね！」なんて言われても気持ちがついていかない。こういった例はあげればいくらでもある。一本道のストーリーで見せるのなら、そう見えない演出と配慮が必要だ。親切で解りやすいのは大切だが、ちゃんとプレイヤーの気持ちも一緒に展開させてくれなくては少しつらい。

またゲートを開く原因となったペンダントの伏線にしてもきちんと完結した形で見せて欲しかった。マールの持っているペンダントは魔法の王国ジールにおいてサラの持つものと同一のように描かれるが、その後（ラヴォス発現後）のサラの消息が不明な為同一のものと判断できない。古代の封印を解いたり、魔神器に反応したりストーリーの中でかなり意味深な扱いをしているのだからどういう意味があったのかプレイヤーの想像に委ねることなく、きちんと語るのが正しいはずだ。



時間が生きていなければゲートもただの場所移動だ。

結果的に「クロノ・トリガー」は時間で遊ぶこともできず、ストーリーで感動することもできない、中途半端な作品になってしまった。

「時間」をテーマにしたRPGとは…

せっかく時間をテーマにしたのだから、オマケのようなマルチエンディングではなく、クロノの行動でどんどんとストーリーが変わっていった方がおもしろかったのではないか。過去の行動の影響による変化がさらに未来に影響を及ぼしてと加速的に話が別れて進んでいったらどんなにすごいものになったであろう。ラヴォスを倒すという最終目標さえあればストーリーなど必要なかったのかもしれない。たくさんの展開の中から自分だけのオリジナルストーリーを体験できる。しかもプレイするごとに違うストーリーになるわけだ。これは飽きない。まさに究極の自由度を持った怪物RPGである。ユーザーもたぶんこれを期待していたのではないだろうか。

ただ言うが安しでこれを作るのは、すごく大変なことだろう。SFCではたしてそうしたシステムが可能なのかということすらナゾである。ゲームのシステム自体を変わりゆく世界を育てるような育成シミュレーションのような形をとるのか、またフラグを鬼のように配置するのか。RPGというジャンルの枠すら越えてしまうのかもしれない。

「クロノ・トリガー」は時間というパンドラの箱を開けてしまったのかもしれない。確かに上手くはいかなかったが可能性という「希望」だけは残った。後を継ぐものを期待して待ちたい。

プロフィール
立花 歩（たちばな・あゆむ）1965年生まれ。イラストレーター。
主に女性誌を中心に活躍中。アジアの文化に興味があり、旅行が趣味。最近は輸入雑貨にこっている。好きなゲームはMACの鮫亀など単純ながら奥深いゲームを好む。

クロノ・トリガー [RPG]
メーカー：スクウェア　機種：スーパーファミコン　価格：¥11,400

愛・超兄貴

「愛」で前作を越えることができたか!?

前作「超兄貴」は異色なSTGとして独自の地位を確立。その続編は、独特の世界をうまく受け継いだのか。

林村わたる

「愛・超兄貴」は、その独特の世界観で話題となった「超兄貴」の続編である。前作ではオプションだったボディービルダー2人が主人公となり、その自慢の体を誇示する攻撃システム「ポージング」によって敵を倒していくSTGになっている。

前作「超兄貴」には、毛色の変わった少しヘンなSTGという印象があるかもしれない。だが、その実、世紀末、宗教的、芸術的といった様々なイメージを感じさせる。これはゲームの世界に、確固とした美学が存在したからではないか。一方、「愛・超兄貴」から感じられるのは、ただ単に下世話なギャグゲームという印象だ。笑わせようという意図がミエミエなのである。そのギャグを見せたいがために設定されたのが、ポージングというシステムではないだろうか。

ポージングを行うにはコマンド入力をしなければならない。これに十字キーを使用するので、敵や弾を避けながら入力するのは、とても難しい。それで通常攻撃に頼るしかなくなるのだが、これだけではとても敵の攻撃を乗りきることができない。結局、逃げ道として設定されている無敵ガードボタンが多用されることになる。この無敵状態はボタンを押している間はずっと続くので、何もしないでも先に進めることができる。確かにボスとは必ず戦わなくてはならないが、ガードのおかげで簡単に倒せるボスたちにはまったく存在感がない。ステージもボスもただ退屈なだけだ。結局ゲームの演出であるはずのポージングが逆にゲーム性を壊してしまっている。まさに本末転倒。ポージングをゲームの中心に据えるならば、それをうまく生かすゲームの形をまず考えるべきではなかったか。90年発売のMDソフト「マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー」は、マイケルのダンスのイメージを大切にし、キャラクターを生かしたゲーム性を構築していた。だが「愛・超兄貴」のポージングシステムは、すでに述べたようにSTGという形態に合っていない。そしてポーズ自体、ギャグになっているだけで、カッコいいという要素は感じられない。

「超兄貴」には、キャラや、それを取りまく世界、そしてゲームに対する愛が感じられた。もちろん続編が前作と同じものである義務はない。しかし、前作のどこに魅力があったのかを理解することは最低限必要なのではないだろうか。それがないため「愛・超兄貴」にはまったく「愛」が感じられないのだ。



見た目は確かにおかしいのだが…

プロフィール
林村わたる（はやしむらわたる）1968年生まれ。どんなジャンルのゲームにも手を出す悪食ライター。部屋で魚を飼いたいのだが、世話をする暇がないので「アクアノートの休日」で我慢しようとしている。

愛・超兄貴
[STG]

メーカー：メサイヤ／機種：PCエンジン SUPER CD・ROM／価格：¥8,900

パンツァードラグーン

ドラゴンと少年の出会いと別れの物語

新鮮な世界観とシューティング性で業界の高い評価を受けた「パンツァードラグーン」。その魅力の本質とは。

堀内直哉

パンツァードラグーンは完熟したゲームだ。それはプレイヤーが実際に自分の周囲を体感できる3D表現技術、独特の雰囲気をもつ世界観と練り込まれたシナリオ、そしてそのすべてを昇華させゲームとしての面白味を堪能できるシステムより導き出される。難易度が後半急激に上がることや常に360度全包囲に気を配りつつ戦うことに少しストレスを感じることもあるが、雰囲気に惹かれてついついプレイを重ねてしまう。

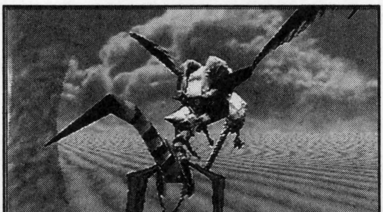
細部まで作り込まれた情緒あふれる世界観

その要因は世界設定、物語構成の巧さにある。このゲームには一つの世界が存在する。そこでは人間は衰退し、旧世代に兵器へと改造された生物たちも曲がった進化を経ながら自然の中で息づいている。日々の糧を追い続ける人もいれば、人間の復権をめざし殺しあう国もある。個々の持つイメージは統一され、細かい設定を有す。例えば、旧世紀の生物兵器は皆洗練されたフォルムを持つ一方、帝国軍は直線的な低水準の兵器に旧世代の技術を強引につけた形でデザインされる。細かくあげるときりがないが、制作者はかなり細かく世界を創りあげ、舞台を整えた。Moebiusというフランスのイラストレーターにイメージイラストを依頼したことからもそのこだわりが見てとれる。

その舞台で物語が動き出し、世界を彩り始める。永き封印の時から目覚めた2体のドラゴン。古のプログラムに導かれ、最終兵器たる「塔」の発動へと向かう白きドラゴン、その白きドラゴンをくい止めんとする青きドラゴン、旧世代の遺跡「塔」と2体のドラゴンを手にいれんと欲する帝国。そして三者の戦いに巻き込まれ、世界を救う遺志を託された16歳の少年は、青きドラゴンとの交流をへて、力のないひとりの少年から何かをやり遂げた目を持つ青年へと成長してゆく。

魅せる事に主眼をおいた絶妙なカメラワーク

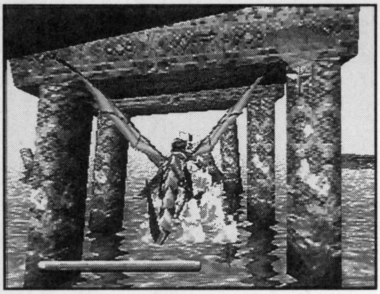
そこに施される演出はゲームで描写されるすべての事象を雄弁に語り始める。ストーリーは主人公の知り得ること以外は極力情報をおさえられ、その目で感じられること以外はほとんど何も語られない。白きドラゴンの見せるその無心な狂気と悲痛を訴える眼差しは、全編に漂う儚きドラゴンの運命を感じさせる。あくまで魅せることに主眼を置いた映画的な演出。製作者は良いシーンのみを見せるためにドラゴンの行ける範囲を限定し、自由度を落として決められたレールの上を飛ばせ、主人公の周りに美しい情景を作り上げ、その世界を体感させた。



意味深なプロトタイプとのコンタクトはユーザーを物語へと誘う。

パンツァードラグーン [STG]
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800

画面には様々な生き物が現れ、細かな表情、動きでこちらにイメージを訴えかけてくる。プレイ経験のない方はわからないことかもしれないが、マスターを失い咆哮する青きドラゴン、その遺志を継いだ少年とドラゴンが交わす不思議なふれあい、少年が伝説のドラゴンにまたがり飛んでゆくのを見上げる少年の仲間達…。無駄とも思えるほどのささいな情景が効果音、カメラワークなどの絶妙な演出によって増幅され、世界観を構築し、ゲーム内に切々と語り込められている。こんな繊細な世界だから私は惹き込まれたのだ。それらはこう語ってくれる。透き通った世界を飛ぶことの楽しさを、ドラゴンと少年の出会いと別れの物語を。



3Dシューティングとしてもかなりハイレベルな出来。

あなただけの「何か」を感じとってほしい

パンツァードラグーンは従来のSTG、ただ爽快さを追い求めたゲームとは違って、プレイ後に何かを残す。ここにこのゲームの非凡たるところがあるようだ。設定をたてて、ストーリーを作ってそれらをゲームに当てはめていくだけでは、こんな作品はできない。サターン発表時から紹介され、発売までにかなり時期を要したこともうなずける話だ。

かなり見る側、遊ぶ者を意識したこのゲーム、知らずに済ますのはあまりに惜しい。いやになるまでがんばって、ぜひあなただけの何かを感じとってほしい。

プロフィール
堀内直哉（ほりうち・なおや）
1971年生まれ。
ゲーム雑誌の編集者兼ライターとして細々とゲームしてます。愛するものは、パックマンやぷよぷよなどの丸い奴ら。でもポリゴンもいいもんだと思う今日この頃です。

ONE POINT COLUMN

「悟空伝説」に見る実写格闘の未来。

実写ゲームはその名のとおりインパクトのあるリアルな画像が特徴だ。だが、現状のタイトルでは動きがぎこちなく、遊べないものが多い。これは実写が普通のゲームよりかなり膨大なデータを必要とするからなのか。実写の場合、表示する色数がとんでもなく多く、一枚あたりの画像データはかなりのものとなる。そのため動きのパターンが限定されてしまう。こういったジレンマから今まで画面的な部分を優先し、ゲーム的には寂しいものが多かった。

だが、PSで発売された「悟空伝説」はキャラクターをあえて小さくすることで動画パターンを増やし、今までの実写格闘とは違う出来となっている。確かに技数が少なく画面的にも地味であるが、簡単で統一された操作性やキャンセル攻撃などゲームのツボは押さえられている。

また、キャラクターも、それぞれ個性がはっきりしていてわかりやすい。遠距離攻撃主体のヤツや投げ専門などプレイヤーが使い分けて楽しめる。次世代機たけなわの今、画面のクオリティばかり追究されがちだ。特に実写は画面の個性のみを売り物にしているものが多い。その中で、画面が地味になるというリスクを背負ってまで、あえて動きのクオリティを追究し、キャラを小さくしている姿勢には好感がもてる。

実写の個性的な画面に充実した内容がついてくれば、とても面白いゲームとなるだろう。ゲーム性を重視した「悟空伝説」はそんな可能性を感じさせる一本である。



悟空伝説
[ACG]

メーカー：アルュメ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

鉄拳

名作ゆえに、惜しいスタイルと操作性

バーチャの「亜流」として見られ続けてきた「鉄拳」。しかしその個性、そしてゲーム性は確実な「オリジナル」であった。

松島賢司

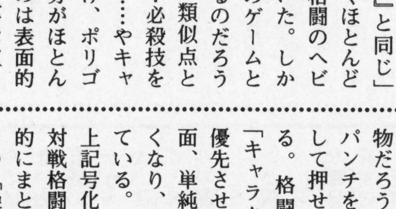
対戦格闘ゲームのパイオニア『ストII』が発売されてからすでに4年。あらゆるメーカーからあらゆるタイプの対戦格闘ゲームが世に送り出され、そして消えていった。そのために後発のゲームは発売前から「〜タイプの」という見方を強いられている。メーカーは、そういったくくられ方を避けるために、様々なアイディア・要素を付加して差別化を図っているが、果たしてその試みの成功しているゲームがいくつあるかと言えば、だいぶ疑問が残るのも事実だ。

「バーチャ」とは本質的に違うゲーム

プレイステーションの対戦格闘『鉄拳』も例外ではなく、発売前から色眼鏡で見られることを強いられたゲームだった。色眼鏡とは「『バーチャファイター』と同じ」というものだ。おそらくほとんどのユーザー、特に対戦格闘のヘビーユーザーはそう見ていた。しかし簡単に、「〜タイプ」のゲームという一言で片づけられるのだろうか。『鉄拳』と『VF』の類似点とは、「格闘」の方向性……必殺技を排除した等身大の格闘……やキャラクター18人の性格付け、ポリゴンという、見た目の部分がほとんどだ。つまり似ているのは表面的なことばかりで、その本質は（あたりまえだが）まったく違うゲームになっている。

『鉄拳』においてもっともオリジナリティ溢れる部分とは、まずその操作系だ。4つのボタンをキャラクターの四肢とシンクロさせるという操作系は、「より本物の格闘に近いもの」という発想の産物だろう。右手ボタンを押せば右パンチを出し、右手→左手と連続して押せばワン・ツーパンチが出る。格闘ゲームの重要な要素、「キャラクターとの一体感」を最優先させたパッドデザインだ。半面、単純にボタンを押す回数が多くなり、覚えにくくなってしまっている。しかしコマンドが、事実上記号化してしまっている最近の対戦格闘ゲームと違い、より身体的にまとまっている。不慣れがゆえの「操作しにくい」という意見は無視して、素直に賞賛したい。

そして、『鉄拳』の対戦スタイルも、中間距離からの攻防を重要視した。今までのものとは一線を画したものだ。例えば、飛び込み技の多さと使いやすさ。中間距離から飛び込んで、上・中・下段を打ち分けられたり、技を出した後の硬直時間の短さは、一か八かのときに重宝する。特に、ガードしても反撃できずに次の攻撃を受けてしまう「よろけ技」も中間距離からの攻撃方法であり、このスタイルに拍車をかけている。いかにして懐に入り込み攻撃するか、というシビアな闘いを目指しつつある



B級ノリのキャラ。ユニークな個性は抜群。



『VF』と違い、より派手に、よりダイナミックにというスタイルを目指している。

残念な、「防御」から「反撃」へのストレス

だが防御の難しさ、操作性の悪さが、『鉄拳』の対戦スタイルに影響している。なぜなら『鉄拳』の防御操作は、『ストII』から馴染みになっている「十字キーを相手と反対方向に入れる」というものである。おそらく操作系の簡略化（両手・両足の4つボタンを優先させている）とユーザーの慣れた操作の2点からこの方法が選ばれたと思う。確かに操作はしやすいが、今のままでは『鉄拳』との相性が悪いように感じてしまう。なぜなら、防御が重要な対戦格闘では、防御する時間は攻撃よりも多くなる。つまりキャラクターは後ろへ、相手と間合いを離そうとする動きが自然と多くなるのだ。波動拳を代表とする間合い無視の技が存在しない『鉄拳』で間合いが離れることは、相手の攻撃も当たらないかわりに自分の攻撃も届きづらくなる。防御から反撃に移るときに離れた間合いを詰めるため、十字キーの後ろから前へという操作を必ず行わなければならない（コマンドとは無関係に）。この1テンポのズレが反撃をしにくくし、相手の上段攻撃をしゃがんで避けて懐に入り込み投げるといった接近戦を難しくしている。例えば、相手の攻撃判定が発生するのと同時に、十字キーを後ろに入れていても後退しないようにするのはどうだろうか。後退して相手の技をかわし攻撃するといった戦法はしにくくなるが、防御から攻撃へ移ったときの1発目が届く距離に両者がいる方が『鉄拳』には合っていると思う。または技を外したあと、ガードされたあとの硬直時間をコンマ何秒か長くすることでも防御から反撃へのストレスは回避できるだろう。





技も超ハデで気持ちがいい。

『鉄拳』における「中間距離での闘い」の善し悪し、好き嫌いは別にして、このスタイルのためにひとつのアイディアの影が薄くなってしまっている。それはニーナとアンナが使う関節技だ。これはひとつの技の実行中に別コマンドを入力すると、別の技に移行するという極めて特殊な投げ技である。実際の格闘でも重要視されている関節技を、真っ正面から捉えてゲームに落とし込もうとする努力が見える。そしてその試みは、成功の兆しさえ見せているのだ。ただし防御時の操作性と『鉄拳』の対戦スタイルのために、ある程度の実力差のある相手にしか使うことができなくなってしまっている。投げ技のひとつとしての関節技はこれまでの格闘ゲームにも存在していたが、完全にひとつの技として切り離した初めての試みだけに、使う機会が限られてしまうのは単純にもったいないと思う。ぜひとも続編では、この「関節技」をレベルアップする方向に進んでもらいたい。

プロフィール
松島賢司（まつしま・けんじ）
1969年生まれ。
（株）ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーフリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。「バーチャ2」に散財する毎日。

鉄拳
[ACG]

メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

ジャンピングフラッシュ!

PS初!! オリジナルゲームの大傑作

「元祖とびゲー」のキャッチでおなじみ。3Dポリゴンをフルに使った壮快なアクションゲーム決定版!!

松島賢司

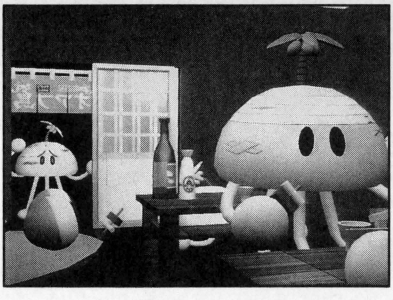
テレビゲームは不思議なものだ。

例えばこの『ジャンピングフラッシュ(以下JP)』。単なるON/OFFに過ぎないデジタルなボタンを押したとき、確かに、指先に何かの力を感じている。そして指先から伝わる浮遊感、飛翔感。落下しながら敵キャラを踏みつぶしたとき、十字キーを押さえる左手親指に感じる衝撃。絵があり音があるテレビゲームから与えられる、視覚・聴覚情報以外の「触覚」が、アクションゲームの命ではないだろうか。『JP』を遊んだとき、つくづく、そう感じた。

もちろん、ウルトラの作り出したポップなキャラクターはイイ。またマップ構成も巧みだ。ワールド2の窮屈さから、ワールド3で解放されたときの気持ちよさ。宇宙空間に浮かぶコロニーからジャンプするときの緊張感。プレイしたほとんどの人が「もっと遊びたい」と、エンディングを迎えたときに思ったハズ。そんな腹八分目なボリュームは、個人的にスキだ。3Dシューティングの部分だけを見ても、最近氾濫しているゲームと比べて見劣りしていない。

このように『JP』の魅力はいくつもある。が、強いて一言でその魅力を表現すれば、やっぱり「触覚」に尽きる。このことは、他の面白いアクションゲームを見れば、一目瞭然だ。例えば『マリオ』や『ソニック』では、ジャンプしたときの浮遊感や回転して敵キャラを踏みつぶしたときの衝撃がそれ。対戦格闘ゲームも、様々なタイプのゲームが氾濫しているが、最終的に残るのは「肉と肉のぶつかり合い」を表現しているものだろう。アクションゲームも例外ではなく大容量化している方向性の中で、忘れかけていたそんな「触覚」を、『JP』は思い出させてくれた。

もう一点、『JP』が示したものがある。それは「ポリゴンの意味」だ。最近、特に次世代機の時代になってからポリゴンゲーが増えた。しかし、ゲームと密接に結びついたポリゴン(=技術)がいくつあるだろうか。ポリゴン麻雀も面白いが、「目新しい」という域をまだ出ていない。レースも3Dシューティングも対戦格闘も、すでに当たり前になっている。そんな中で『JP』は、まさにポリゴンならでは。ポリゴンのみで成立するフィールドと3D視界(主観視)。そこを自由に跳ね回れる気持ちよさ。どちらが欠けてもこの面白さは出せなかっただろう。『JP』は、技術とゲームが結びついた数少ないソフトなのだ。



これが噂のムー星人。かわいいんだムー。

プロフィール

松島賢司(まつしま けんじ)1969年生まれ。㈱ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーフリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。「バーチャ2」に散財する毎日。

ジャンピングフラッシュ!
[ACG]

メーカー:ソニー・コンピュータエンタテインメント/機種:プレイステーション/価格:¥5,800

エイリアンソルジャー

定番にはない、辛口のうまさを秘めた一本

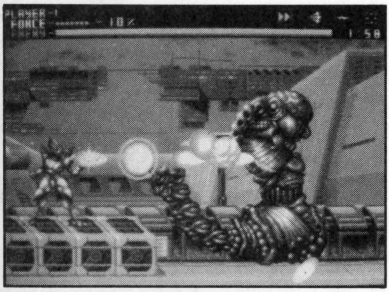
地味ながら良質な作品を提供し続けるトレジャー。今回はド派手で爽快なアクションゲーム。そのセンスに脱帽！

岡元建三

70年代の熱き血をたぎらせたヒーローたち。それを彷彿させる主人公イプシロン2の勇姿は、鋭く尖ったダークヒーローの匂いが感じられる。ゲーム自体、このヒーローの活躍する世界観を真っ向真面目に表現している。ゲームオープニングの赤い星雲のグラフィックを見た時、素直に「カッコイイ」と思いリセットを繰り返してしまったくらいだ。難易度設定にしても[super easy]と[super hard]しか存在しないという徹底ぶり。別にsuperなんてつけなくてもいいんだけど、あえてそうしてしまう気合いの入ったヘンなセンスに思わずニヤニヤしてしまう。ゲーム中の演出もだが、世界観をしっかり構成した中にシャレの効いた部分を見せるあたりが見事だと思う。

またキャラクターの動きがいい。イプシロン2のモーションの多さは5等身からくるカッコよさ、軽快さがある。ボスキャラの対戦前のデモストレーションで、多関節がグリグリ動きまくる様などはエクセレントである。

では、肝心のゲームの内容はどうか。実はこの作品、各ステージが極端に短く設定されている。そこに出現するザコキャラもそれほど堅くない。どういうことかと言うと、撃つ快感と同時にスピード感が増す。こうしたことで、見せ場となるボス面が次から次へとたたみ掛けるような展開を見せ、プレイヤーは激しい緊張に捕らわれる。なめてかかると痛い目に会うのだ。それでも、その突き抜けるスピード感と迫り来る緊張感に魅せられ、何度もコンティニューを繰り返してしまう。


爽快なアクション。ボスキャラは数も多く、凝っている。

しかしこのソフト、万人向けに楽しめるかというと、答えは否である。私も、今までは「それではイカン！」と思っていた。だが、最近はそれも疑問に思う。万人向けになるのがそんなに大切なのだろうか。わかりやすくても個性のない、似たようなゲームはたくさんある。かくゆう私もこのソフトは、辛いと感じて二度ほどコントローラーを床に叩きつけた。それでもまたプレイしたくなる。この、他では味わえない強烈な個性に魅せられてしまうのだ。また、その辛さは決して絶望的なものではない。ステージごとのセーブ。パスワード入力による、再スタート可能なシステムなど、ユーザーへの配慮も忘れてはいない。その辺を考え違いしたソフトこそダメなものであり、考え直すべきなのだ。

今まで辛そうと思い、手を出せなかったユーザーにもぜひ遊んでみてほしい。定番にはない、ピリッとした辛口のうまさを…。

プロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「学校の怪談」クリーチャー、「ゼイラム2」特殊衣装ほか。

エイリアンソルジャー [S-ACT]

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥6,800

Dの食卓

インタラクティブ・ムービーの真骨頂

名ばかりのインタラクティブ・ムービーが多い中で、映画とゲームの融合を徹底して追究した優れた内容の作品。

片山 隆

ゲームソフトで初めて試写会を行った作品

『Dの食卓』は、ゲームソフトで初めて完成試写会を行った希有なソフトだ。僕もその試写会に行ったのだが、その内容の奇抜さに驚いた。映画館の銀幕をモニターにして制作者がゲームを最後までプレイするさまを、座席に座って2時間鑑賞するというものだったからだ。ゲーム自体がインタラクティブ・ムービーという形式をとっているとはいえ、まさに映画の試写会そのままである。

実際、このソフトには至るところに映画を意識した部分が見て取れる。試写会を催したのもその一つだろう。他にも、2時間という時間制限が切られており、その間セーブも一時停止もできないゲーム構成や「御鑑賞いただき有難うございました」と表示されるエンドテロップ。画面の上下を切ってシネマサイズにした画面構成など。まだまだ例は数多くある。

これで内容が御粗末だと何をかいわんやなのだが、『Dの食卓』は映画とゲームを十分に研究し、双方の長所を組み合わせた、まさに〈参加できる映画〉インタラクティブ・ムービーの名に恥じない出来となっているのだ。

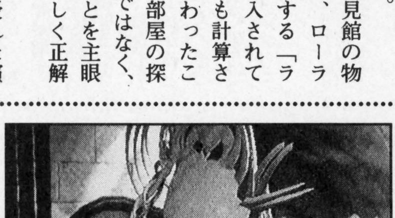
まず、全体を通して流れる主観視点（主人公ローラの視点）と、客観視点（観客の目でローラを眺める視点）の組合せが素晴らしい。探索部分では主観視点、イベント部分では客観視点と視点を切り替えることで、プレイヤーがローラ自身ではない、かといって観客でもないという独特の雰囲気を作り出すことに成功している。

その主観視点では「夢見館の物語」でも採用されていた、ローラが決まったルートで移動する「ライン移動システム」が導入されている。あえて自由度よりも計算された映像の美しさにこだわったこのシステムは、ゲームが部屋の探索をメインにしているのではなく、映画的な映像を見せることを主眼においているため、まさしく正解だったといえる。

加えて客観視点では、優れた演出で組み上げられた映像が素晴らしい。そのため作品がCGの垂れ流しではない、1本の映画的な物語として意味のある内容にしあがっている。

例えば、ローラの演技を切り取るカメラワークやカット割りが丁寧だ。暖炉に落ちている鍵を拾うのに、ローラの足元からなめるように上がって行くカメラ視線や、階段を昇降する際に主観視点と客観視点が切り替わる部分など、細部まで演出が行き届いている。

また、ローラの演技にも味がある。紙を一枚拾うシーンでも、機械的にゲットするのではなく、紙



表情一つで感情を表現する、優れたローラの演技。

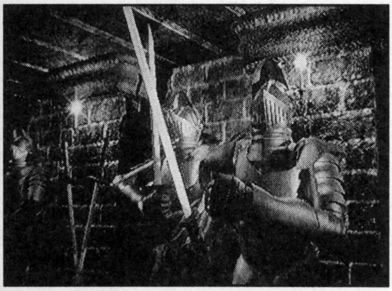
の裏まで確かめる人間臭さ。表情や息づかいを細部まで作り込み、ローラをただのポリゴンキャラではなく、女優として描こうという作り手のこだわりが感じられる。その結果、大人の女性の清楚な色気まで感じられる、存在観あふれるキャラクターとなっている。

そうした映像の土台となるCGも質が高く、中世風の城の内部という重苦しい雰囲気を良く表現している。石の重みや金属の肌触り、セーターの編目に至るまで配慮が行き届いており、世界に存在感を与えている。ローラが歩くにつれて変化していく光の照り返しなど、光源の設定や照明効果も秀逸だ。

ゲームの枠を越えて質を競い合う時代

こうした練り込まれた映像や、優れた音響が一つになって、『Dの食卓』の世界が描き出されている。ここには、凡庸なRPGにありがちな文字や台詞に頼った世界観の説明がない。一見良くある中世風の城という舞台設定も、「D」の名に似合う血塗られた中世の伝説や、物語の影の主人公ともいうべきリクター・ハリスの想念の世界という点を考えれば、必然性をもって描かれていることがわかる。

ストーリーの節目となる幾多の謎や小道具も、一見理不尽なようで、精神世界という現実の理屈が通用しない世界観に良く適合している。その配置も巧妙だ。オープニングで簡単なヒントが提示されるため、序盤がスムースに進むばかりか、CDの1枚目は思い切って物語の展開を1本道に絞り、謎の難易度も比較的簡単に抑えられている。CDの2枚目に移ってからは、試行錯誤が必要な謎を用意してある程度世界を探索させ、その謎が解けると一気にラストまで遊び手を引っ張っていく。


映画的なアングルやカメラワークが物語を支える。

また、物語の折々に挟み込まれる回想シーンも巧妙だ。回想を蛍に象徴させて物語の主題を常に頭にとどめさせているばかりか、ラストへと続く効果的な伏線になっている。

ただ、あえて欲を言えば、すべての事情を知ったローラが、あまりに冷静に現実を受け入れたように見えたのが残念だ。冷静な女性だからかもしれないが、ここはストーリーの要の部分なのだから、ひざまずいたり、胸を抑えたり、息を荒げたりなど、ローラの葛藤や心の動きを示す演技が必要だったのではないか。ただ、これも言ってみれば蛇足の部分で、全体の評価が下がってしまうわけでもない。

むしろ、『Dの食卓』は、インタラクティブ・ムービーの一つの完成形として評価されるべきだろう。これまでインタラクティブ・ムービーというと、一般には最先端のデジタル・メディアという感覚があった。Mac専用のソフトが多かったのも、その幻想に拍車をかけた部分があっただろう。とはいえ実際は、制止画のCGや奥行きに欠ける実写映像でお茶を濁したものが多く、ゲームとしても映画としても中途半端な作品が大半だった。その中で、『Dの食卓』の制作スタッフがこだわった「映像の完成度の追求」は、作品を従来のレベルから軽く越えたものにしてしまった。

こうしたゲームの枠を越えて他のメディアと正面から渡り合う作品が出てきたことに、驚きと賞賛を隠しきれない。ゲーム文化の一つの成熟とみなすべきだろうし、今後もこうした挑戦的な作品が現れてくることに期待してしまう。制作陣は、既に続編の制作を進行中のようだ。次作もまた、優れた内容で遊び手を圧倒させて欲しい。

プロフィール

片山 隆（かたやま・たかし）1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。休日は地図とコンパスを片手に都内某所や山林を歩き回っている。野宿経験多数。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dモノが好き。

Dの食卓
［インタラクティブ・ムービー］

メーカー：ワープ／三栄書房／機種：3DO／価格：¥8，800

フロントミッション

シミュレーションとRPGの狭間とは…

スクウェアから発売された話題のシミュレーションRPG。細部のこだわりに作り手のセンスが光る。

椎野竜彦

ネーム入力にも感じられる作り手のこだわり

ハードな設定、マニアックなヴァンツァー改造システムで、スクウェア作品としては本数が少ないように思えるが、熱狂的なファンを獲得しているシミュレーションRPG。

小学生は近寄るな的な作りはスーパーファミコンのメインユーザーが上にシフトしてきたことを感じさせる。

ゲームとしては戦闘1つが1シナリオになっている全30章構成。厳密には違うけど、エンディングまでまあ30回戦闘することになっている。1回の戦闘がそれはそれは、濃いんだろうねえ。でも、この戦闘が是非の分かれる最大の点なんだよね。まあ、それは後で話そう。

このゲーム、ものすごくこだわった作りが随所に見えるんだけど、最初からいきなりやられたって感じ。

ネーム入力で、文字を消すときに「ドキャ」とかいって砕け散るんだよね。それが気持ち良くって10分以上「ドキャッ、ダンダンダン、ドキャッドキャッドキャッ」とかやってしまった。やっぱこういう細かいところにエネルギーを注いでるってことはねえ、期待できるでしょ。

その期待を胸にゲームを始めたんだけど……。げ、スタート早々めんどくさいなあ。システムもまだわかってないのにいきなりこんなにセットアップしなきゃいけないのお？ とりあえず全部十になる奴にしよう、とか思っちゃうよね普通。

「まあいいやコンピュータも変えてと……うん行けそうじゃん」

で、シミュレーション初心者は最初の戦闘で悲しい思いをするんじゃないだろうか。

敵のミサイルでぼてぼてにされて、やっと接敵したのに弾外して殴られたりしてもうボロボロ。なんだよ一番高い銃2丁も持たせてんのに役にたたねえな。

「あ、腕をもがれると戦闘できなくなっちゃうのか」

「あ、民間人死んじゃった、リセット」

とか繰り返して見つけた真理が

「遠距離でとりあえず殺す」

え？ 当たり前以前？ そりゃそうだよね、わざわざ殴り合う必要ないもん。でも成長させて特殊技能を学んでいけば、殴りつけて痺れさせ、返す手でぶん殴るとかできるようになる。こうなってくると気持ちいいんだよね。

戦闘になってない？ ゲーム性への疑問

でも何かひっかかるんだよなあ、敵の思考がないに等しいからかね。この思考のなさが全部のバランスを壊していると思うんだけど。

敵はまず主人公を狙ってくる。怪我してる奴がいたらそいつを狙ってくる。だから5人位を突撃させても狙われるのは一人だから、ボロボロの奴はもっとボロボロになって元気な奴は元気なままで残るんだよね。

で、例えば長距離型でダメージを与えてから、足の速い接近戦用のヴァンツァーでとどめを刺す戦略でいくとする。この場合一発で確実に倒せないんだったら次のタ

ーンでミサイルの集中攻撃を受けるだろうから装甲を厚くしとかなきゃいけない。装甲を厚くすると移動距離が少なくなる。ゲームを進めていく上ですぐ行きついちゃう結論が、ヴァンツァーの究極形態がほとんど一つってことなんだよね。そりゃいろんな組み合わせで楽しむ人もいるかもしれないけどわざわざ苦労するより戦闘に勝ってストーリーの先を見たいのが普通じゃない。

ゲーム上で設定される職業、種族って普通必然性があるよねえ。魔法しか効かないモンスターには魔法使いで攻撃するとか。ジャンケンにたとえればグー、チョキ、パーの関係が設定されているよね。でも、このゲームは進むにつれてグーがどんどん大きくなって、チョキもパーも押しつぶされちゃうんだよね。そこがシミュレーションマニアから「戦闘になってない」と言われるところなんだよね。格闘型と近距離型なんて作らず長距離能力バキバキにすれば全部勝てちゃうからね。格闘型でなければ勝てない敵もいないし。結局損するだけなんだよね殴ったたって。

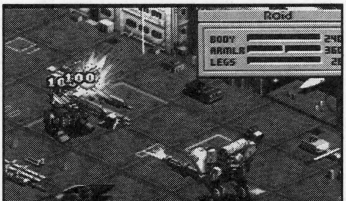
あと主人公以外死なないってのもちょっとね。最初のうちは坂田のヴァンツァーがやられたとき「今彼を失うわけにはいかない」ってリセットしてたんだけど、ヴァンツァーが壊れるだけで坂田は生きてるんだよね。NPC(特にポール)もちょろちょろしてすぐ殺されちゃうんだけど、戦闘が終わるとひょこっと現れる。ちょっと緊張感そがれる甘さだよね。

細部まで作り込まれた世界観が光る

まあ突っ込みばっかりいれたけど、僕がこのゲームで一番感心したのは世界観、雰囲気作りなんだよね。

ま、世界観ていうと大げさで(両大国の緊張の中で云々て単純だしね)世界の空気感の出し方、シナリオの運び方が上手いなと思ったよ。センスあるよね。

台詞回しにしても、回想シーンの入るタイミングにしても秀逸だと思う。他のRPGなんかかなわないんじゃないかな。



丁寧に作り込まれたヴァンツァーの動作。

酒場の登場人物に「気の強いハリー」とか「だらしないなんたら」っていう名前がついてるだけでそのキャラの背景をふと想像しちゃうし、常に世界の中の一部なんだよということを思い出させるメッセージを入れているところが良いよね。

「キャニオンクロウとかいうヴアンツァー部隊が偉そうにしているようだけど、正規軍の戦車部隊がいなけりゃこの戦争は勝てなかったんだぜ」いいよね。

ハンスが無線を傍受するところなんて懐かしいBCL少年だった頃を思い出して泣いたよ。あのノイズの入り方とかきてるよね。

世界観を作り込むために全ゲーム通して1度しか出てこないSEを入れる、これができるって大変なことだよなあ。

結局このゲームは戦闘が複雑なRPGであって、シミュレーションではないんだよね。グラフィック、作り込みには力が入っていてすごくレベルが高いんだけど、思考性の部分は入門用としてはしょったか手を抜いたんだろう。でも入門者むけに体裁だけを与えて、高度なジャンケンというシミュレーションの魅力を入れなかったのは大きなマイナスだよね。

とりあえず人気は出たけど(おそらく作り始めているだろう)続編では、初心者にもおもしろいシミュレーションとして完成度をあげてほしいよなあ。

プロフィール

椎野竜彦(しいの・たつひこ)1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピュータを触り始め、PC-8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

フロントミッション [S・RPG]

メーカー:スクウェア/機種:スーパーファミコン/価格:¥11,400

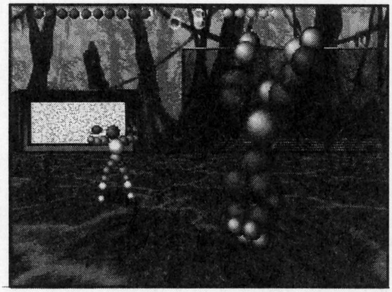
新しい空間表現の提示。まったく新しい格闘ゲーム!?

すべて球体によって構成されるボディ。シュールなBGMやキャラクター。抜群のセンスを感じさせる異色作。

岡元建三

ポリゴンではない、変形スプライトのうまさ

異彩を放つ球体によって表現されたキャラクター達。従来のアニメ絵やポリゴンによって表現されたものに比べて無個性だのヘボいだの言われてしまっている。だが、球の大小によって形成されるそのボディーを、組み合わせ方で人やサル、恐竜などに表現したグラフィックセンスの良さ。また、そのボディーは今流行のポリゴンを使用することなく変形スプライトによって立体化したうまさ。これは円盤の面の部分に球に見えるようにグラデーションの影をかき込み、それを連結させることでボディーを形成させる。どこへ移動しても同じ円盤の面を見せることであたかも球体がグリグリ動いて3Dを表現しているように見えるのだ。つまり、アニメ絵と同じ様に平面なのだが、表面における情報がどこから見ても同じ球体であるがために立体として存在することが可能になるのだ。実に新しい手法を使っての「スゴイ」ではなく、その手があったのかとうならせる発想。キャラクター漬けの日本人にはなかなかできないことだろう。この変形スプライトゆえの球体ボディー、その表面的なところばかりを見てとやかく言う前に立体としての表現力や、形成されたボディの持つセンスなど、すばらしさを感じてほしいものだ。キャラクターの個性は絵の持つ情報とは別に、プレイヤーの想像力によって大きくふくらんでいけるものだと思うが。



リプレイはコマ送りや視点の切り替えができる。

SFCで表現された、すばらしい空間表現

格闘空間においても大きな変化が見られる。今までは、横一ラインで対戦するシステムが多かった。その中でも空間を表現したと言われるゲームはいくつかあったが、それらも側転や移動ラインの増加、投げによる立ち位置の角度変更などほんの一部分を表現したにすぎない。だが、この3Dボールズは、フィールドすべての位置へ移動可能であり、2人のキャラクターはそれぞれの軸のもとに敵と対峙することなく、平行移動やそれぞれ思うがままに行動できてしまう。うまく操作できるなら、ただの円移動だけでなく、蛇行して円移動することもできるし、日常、プレイヤーが歩くのと変わらない行動をキャラクターが行うことも可能なわけだ。そこにはまぎれもない3D空間が表現され、キャラクターが存在している。戦っている両者は目に見えるフィールドすべてを好きなように動き、背後からの奇襲やあらゆる方向から攻撃できるとしたら。また、それと同じ様にあらゆる方向へ回避できるなら。ポリゴンでつくられた

空間においてもキャラクターは左右に平面的に対峙している。それは視点としての3D感覚であり、3Dボールズの持つ移動できる広がりのある空間とは別のものだ。ある意味でだれしもが戦いたかった空間がここに表現されたのではないか。そしてこの空間が次世代機ではなくSFC上に表現されていることにも大きな意味があると思う（ジェネシスでもリリースされているが）。次世代機のうたう3D＝ポリゴンの流れの中で、ハイスペックでなくともそれ以上の3D空間を実証して見せたのだから。

操作についてもこの空間を表現するために、ジャンプを個別のボタンにするなど独特なキー配列を採用している。ただこのため操作にとまどいがあるのはいなめないが、これは今までの格闘ゲームがそうであったように慣れることで解消されるだろう。ボールズはプレイしてみての操作感も良く気持ち良い反応をキャラクターに感じた。

さて肝心の中身だがこれがしっかりよく遊べる、というのがプレイした印象だ。基本技はもちろん必殺技とも言えるコマンド技も豊富、キャンセルもきけばダッシュ技もある。おしいのは通常時にクイックダッシュがないことぐらいか。

それでも戦略性を持って戦うのに充分の要素が入っている。また、連打や適当にボタンを押してゴリ押ししてもそれなりに戦える。その上デコレーションとしてゲージの数値によって使用できるとどめ技やライフ回復、さらに挑発まで入っている。技一つ一つを見ても表情や体のディティールがほとんどない分、大きくハデなモーションのものが多い。中でも卑怯とも言うべき投げ技がある。女性キャラが身をくねらせているモーション中に相手キャラクターが女性キャラの方を向いていると、吸い寄せられてしまうのだ。まさに男心をダメにする投げ技と言うべきか。恐るべしミューミュー。

1Pはトーナメント戦になっている。これを勝ち抜いていくことでレベルアップしていくのだが、それを視覚的に表現したのが体の一部の色が変化していくベルトカラーシステムだ。取扱説明書によるとベルトカラーは柔道の黒帯同様、強さの象徴らしい。このだからどうしたという点にまでのこだわりはそうそうないと思う。まじめにバカバカしさをつくるとなるとそれはそれはたいへんなことだ。

このたいへんさに手を抜かなかったのが良い結果につながったと思う。バカバカしいやつだから手をぬいたではただのクソゲーにしかならない。

日本的戦略ではなく、本当の個性を…

しかしこれだけ遊べる要素があっても日本で受ける、売れる要素から外れているとダメなのだろうか。アメゲー＝カルトの図式からのがれることはできないのか？　もったいない話だ。おそらくメーカーもそのことは考えていたと思う。現にそれぞれのキャラクターのイラストを起こし、技の名称を各ゲーム誌に依頼して話題性をつくったりといろいろやってる。しかしそれはこのゲームの特性を表現するのには裏目に出てはいないだろうか。さまざまな技の名称を書いてもらい、取扱説明書にゲーム誌名まで明記した上での辛いレビューでは身もふたもない。おかしい名前ならば自社でらしい名称をつけた方が良かったのではないだろうか。コマンドを覚える時に見て確認するわけだがこんなおちゃらけすぎた名称ではあきれて見る気もうせてしまう。コミカルにするにしても、すぎるのはイカンと思うが。キャラクターのイラストもボールズそれぞれの球体にフルグラでディティールをかき込んだものにするとか。変に日本的にしなくてもいいと思う。むしろこの球体であることを強く打ち出したキャラクターを強烈にアピールして今までのキャラクター達とは違うことを自ら否定せずに一般ユーザーに受け入れられるよう努力すべきではなかったのか。このゲームのおもしろさはそこにあると思うのだが。

プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「学校の怪談」クリーチャー、「ゼイラム2」特殊衣装ほか。

3次元格闘ボールズ [ACG]
メーカー：メディアリング／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

レディストーカー ～過去からの挑戦～

レディ、君の冒険は退屈だったよ。

「ランドストーカー」の続編として注目を集めた「レディストーカー」は、はたしてもう一度名作となりえたのか。

遠藤敏雄

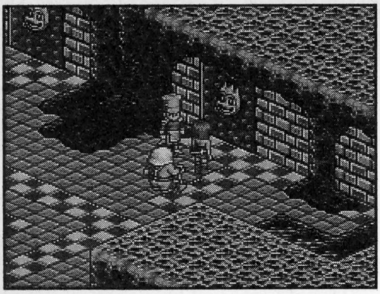
この作品は、「立体プログラム」というシステムを取り入れることによって空間すべてを三次元的に表現しようとした、立体感覚のRPGである。'92年に発売され、辛口ながらも高いアクション性が評価された名作「ランドストーカー」。その監督、内藤寛氏による本作は、いわば「期待の続編」にあたるわけだ。しかし、メーカーの「さらに格段の進歩を遂げた」というウリ文句もむなしく、その言葉を鵜呑みにした私はとても痛い目にあってしまった。

アクション性の低下と単純なトラップ

プレイしてみてまず最初に感じることは、アクションがつまらないことだ。「ランドストーカー」(以下「ランド」)で、辛いながらもあれだけ楽しめたアクション。それが、なぜここまでつまらなくなってしまったのだろう。たぶん、これは「ジャンプ」に起因するのではないだろうか。今回、「レディストーカー」(以下「レディ」)ではジャンプというものは排除されてしまっている。そのかわりに、ダッシュによって小さな「溝」程度なら越えられるし、階段は歩いて登ることができる。これに対して「ランド」の方は、階段、溝すべてが障害物としてスプライトされており、ジャンプして越えることとなる。一見、大した差もないように感じるが、実は大きな違いがある。例えば、宝物を取るという一つのアクションについて考えてみよう。「レディ」の場合は「ダッシュして取る」「階段を登って取る」という選択肢が考えられる。どちらも「歩く」ことの延長線上にあり、トラップとしても単純なものとなってしまう。もし、ここで「ランド」のようにジャンプができたとしたら、そこに「飛ぶ」という概念が生まれる。飛べるということは、浮遊床や崖などを使った立体的なトラップを組める。例えば浮遊床がただ並んでるだけでなく、途中に炎が燃えていたとする。またその次は動いていたり。プレイヤーは炎に触れないように距離を考え、動いている床のタイミングを見計らい落ちないように緊張してボタンを押す。これが、十字キーを入れるだけで、ボタン押しっぱなしのただのダッシュと比べれば、アクションとして、どちらが面白いかは誰の目にも明らかだ。

実際、「レディ」のマップは単純である。無数の書籍に囲まれた図書館のシーンがある。そこは本棚に囲まれたラビリンスなのだが、ちょっとした謎解きの後に奥へ入ると螺旋状の階段が続いている。てっぺんには重要なアイテムの入った宝箱がある。上へ、上へと登っていくことで制作者はこの作品のウリである「立体RPG」としての空間表現をしたかったのかもしれないが、十字キーを入れるだけではただの作業にしか感じられない。

「立体RPG」という「ランド」と同じシステムを打ち出すのであれば、その一番の面白さであった、アクション性をもっと大切に考えるべきではなかったのか。プレイヤーはトラップをクリアする楽しみで先に進む。「RPG」とはいえ、このトラップによるアクション性の強さが他のゲームとの差別化を



変更点であるパーティ制にも意味が感じられない。

はかり、突き放して「ランド」を名作へと押し上げた大きな要因だったのではないか。今回、RPG性を全面に打ち出し、ストーリー性を持たせたり、パーティー性を導入したりと別な形でのパワーアップは試みられているが、そんなものをユーザーは求めていなかったのではないか。画面としてみて面白いジェットコースターも自分で操作できなければただの強制シナリオの一環にすぎない。

SFCいうことを意識して、誰にでも簡単に、解りやすくRPG性を打ち出そうというのは理解できる。だが、難易度を下げるのであれば、アクション性を下げるのではなく、アイテムの持てる数を増やすとか、敵のダメージや出現率の調節などちょっとしたことでよかったのではないか。

作り込みの甘い ストーリー性にも疑問が残る

充実させようとしたストーリーについても納得できない。モンスターが巣くう危険なレジャーランドではじまったコミカル路線の冒険も、途中からモンスターたちを狂わせたキングバロンを倒すための使命感溢れる戦いとなる。だが、ここは人間が管理している遊園地なわけで、そんな狭い世界観の中で狂ってしまった可哀想なモンスターの話をされても、スケールが小さすぎてちっとも感動しない。ドラマの伏線もない。せめて、昔はモンスターがいたちょっと危険な遊園地。ある時からモンスターが狂暴化して、今は休業中。そんな廃虚と化した危険な島に、財宝が眠っていると知り、向こう見ずで、好奇心旺盛なレディは、いてもたってもいられず冒険にでる。そして冒険の中で、なぜジェイビーが狂暴化したか理由を知り、ジェイビーを救おうとするが救いきれず、その無念さを胸にキングバロンと戦う。こういう話であれば、ラストの石像を飾るエピソードにしても生きてくるのではないか。

また、パーティ性の導入にも疑問は残る。A・RPGである限り、プレイヤーの使えるのは主人公キャラだけとなる。残りの二人はCPUまかせというわけだ。ある程度の命令は出来るものの自由に動かす事ができない。おまけにこの二人は強いのだ。ほとんどの戦闘は、仲間二人にまかせておけば、主人公は画面の端で見ているだけで終了してしまう。また、少しでも体力がへると、アイテムや魔法を使いまくり、すぐになくなってしまう。戦略が立てられないのである。他にも必殺技や戦闘中のメッセージなど、作り込みの安易さはいたるところにでている。一つのアイテムを買うのに何度もウインドウを開くまどろっこしさ。しかもたくさん買いたいと思うと、いっぺんには買えず、この作業を何回も繰り返すこととなる。小さな事かもしれないが、ゲームを進める上でいったい何回アイテムを買わなければいけないのか。もう少し配慮があっても良さそうなものだ。

「ランド」はよく作り込まれた作品だった。アクション性の強いトラップを苦労してクリアし、ご褒美にもらったアイテムがどんなにうれしかったか。

「レディ」は唯一体力回復アイテムである「おくすり」を一人たったの五つしか持てない。それでも引っかかることもなくラスボスまで行ける。これをバランスの良い、おもしろいゲームというのだろうか。私の総プレイ時間はおよそ22時間。レディ、君の冒険は退屈だったよ。

プロフィール
遠藤敏雄（えんどう・としお）1965年生まれ。RPG好きのゲームライター。ザナドゥでアクションRPGに触れ、ゼルダでその楽しさに開眼、熱中する。模型・特撮関係が趣味で自分でフィギュアやジオラマなども作るが、下手の横好きの面アリ（涙）。

レディストーカー〜過去からの挑戦〜
[A・RPG]

メーカー：タイトー／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980

名作シリーズのジレンマ、そして背負うべきもの

大人気を博しているスーパーロボット大戦シリーズも、もう5作目。続編を作り続けて行くことの難しさとは何か。

加藤サイ九朗

いかにキャラの魅力を引き出すかがポイント

はじめに言わせて頂くと、僕は個人的に『ガンダム』、『ウルトラ』、『ライダー』のキャラゲー好きの実にキャラいオタク野郎ということをこの本の読者の方々は念頭において頂きたい。ガンダムやサンライズ系リアルロボットアニメは割と知っている。昔のロボットアニメは子供の頃殆どのTV番組を見てました。でもダンクーガあたりの頃のロボットTVアニメは余り見てません。

実際『キャラクターゲーム』はまず既にゲームの原作のファンが訴求対象になっているので、原作に興味のない人はゲームの魅力やコンセプトについては原作から説明せにゃならず、充分理解して頂くのは相当難しいのではないか。したがって勝手ながら一応読者の方々は僕と同じくらい原作アニメに理解のある『同志』と仮定したうえでこの記事をかかせて頂きたい。キャラゲーのポイントは『いかにキャラクターの魅力を最大限に引き出してなおかつゲームの方に面白く取り入れているか』。これに尽きるのだから。

というわけでいやホントにタップリ遊ばせてもらいました。というのが『第4次スーパーロボット大戦』を遊んだ率直な感想です、はい。ファミコン時代の頃はキャラクター物といえばクソゲーの代名詞だった時代もあった。それが昨今のクリエイター達の努力で現在は相当イメージアップされているが、この『スーパーロボット大戦』のシリーズはキャラクターゲームの地位向上に相当貢献しているのではないだろうか。

このゲームはパッケージで『シミュラマシリーズ』とうたっているように、ストーリー性を前面に押し出した戦略シミュレーションだが、実際、数あるキャラクターゲームの中で、ここまで丁寧に作り込んだゲームはないと思う。シリーズを重ねる毎に操作性やゲームシステムが洗練されて行き、そのつど僕が感心するのは中でもユニット（ロボットキャラクター）の改造システムがどんどん良くなってきていることだ。ここがこのゲームの『カニで言えば味噌の部分』なのではないだろうか。プレイヤーの『自分のお気に入りのキャラクターにもっと活躍してもらいたい』という思い入れを実に上手くゲームシステムの中に取り入れているのだ。原作のアニメの設定に忠実にキャラクターを使うも善し。また自分はものすごく好きなんだけど、原作ではあまり活躍しなかったキャラクターをどんどんパワーアップさせてゲームの中で大活躍させるもよし。今回からさらに強化パーツ等による、ユニ



コンバトラーVの合体シーンは必見。

ットに対してよりディープなパワーアップが可能になり『俺の装甲700で攻撃力最強の空飛ぶガンタンクを見てくれ』というような僕の歪んだ愛情さえも受け止めてくれるこの度量の広さ。マップの数も40を軽く超え、シナリオの流れもさらに複雑な分岐になっていて、ゲームのすべてを堪能しようと思ったら最低3ヵ月ぐらいは遊べるのではないだろうか。アニメーションデモ等のグラフィックやプログラムも、その職人的な力の入り具合が尋常じゃない。中でもやっぱりスーファミの回転拡大縮小機能を駆使したコンバトラーVの合体シーンは皆必見。初めて見たときは動画再生かと思った。新世代機のような動画再生能力がなくとも、スーパーファミコンのスペックでここまで忠実に原作のアニメーションを再現したこのゲームの開発者達には全く脱帽する。バトルアニメーションのエフェクト等の見せ方は、ゲーム業界のグラフィック屋を目指す人はちょっと一ぺん参考にしておいたほうがよいのでは、と思うぐらいのクオリティだ。

　また、カラオケモードや戦闘画面で主題歌がイントロからまんま入っているけど、いやこれだけたくさんはいってると結構いいお値段なんですよ。アニメの曲をそのまま入れると。昔のファミコンのキャラクター物なんかJASRAC(日本音楽著作権協会)に金を払うのがヤなもんだから、曲のフレーズをちょこっとだけ変えてそれが結構そのキャラクターの原作のファンにしてみれば違和感があったりした訳だが、そこにもイントロ部分から再現して徹底したこだわりを見せてくれるのがとても嬉しい。でもこのゲームの中で僕が個人的に最も気に入ったのは、オリジナルキャラクターの曲『TIME TO COME』が僕のロボットアニメソング欲望の琴線をついて、そこらのアニメソングと比べてものすごくカッコイイ(歌詞の方も、またこれが口に出して歌うのが恥ずかしくなるノリが良いね)。ゲーム中、自分の形勢がピンチになったとき仲間が助けにくるようなシチュエーションでの曲の使い方も鳥肌モノで実に上手い。

　実際これだけ盛りだくさんでカロリーの高いゲームだと、定価が1万円を超えてしまっても、どっかの歴史シミュレーションの得意なメーカーと違ってボったくられたような感じがしない。

SDキャラクターであるジレンマ

　しかしながらそこまで徹底したキャラクターへの愛情がありながら肝心のロボットのグラフィックがSDキャラクターなのは、人物キャラクターが原作アニメに忠実なだけに今更ながらも実に悲しい。マジンガーZなんかのアニメーションデモでそのあまりの原作への忠実さに『オオォ!』と感動して、その後で可愛くなってしまう落差に思わず腰が砕けてしまう。前作の『EX』からSDキャラクターのグラフィックにリアルなグラデーションが入っているが『だって2等身ぐらいになっちゃってんのに今更あんた』とかえって物悲しさを感じてしまう。僕個人はむしろ『第3次』までのアニメ絵の方がまだSDが記号的に割りきれるので良かったと思うが。

　そもそもSDキャラクター自体、低年齢層をターゲットとしたシリーズなのだから、このゲームの対象の年齢層とは全く矛盾していると思うがいかがなものか。いや、ゲームから聞こえるんですよ。開発者の血の叫びが。『んなこたあわかっちょる!』と。おそらく作り手もプレイヤーもお互い代償行為でSDキャラクターを我慢して使っているような気がするのだが、この先一体どうにかならないものだろうか。おそらく版権の問



1作目ガンダム登場のガンタンク。なつかしい。

題なのだろうが、バンプレストもリアルロボット路線も始めたみたいだし、どうかひとつ、なにとぞ次の『第5次スーパーロボット大戦』では原作そのままのリアルな等身でお願いしたい。それで版権の二次使用権とかの問題で価格がまたちょっとぐらい高くなっても僕は買うよ絶対に！　みんなもそうだろ？　なあ！　がんばれウィンキーソフト!!

ストーリーではなく システムでの差別化を

それにつけても以前から気にはなっていたが、この『スーパーロボット大戦』シリーズはシナリオを純粋なシリーズ物にしちゃっているけど本当にそれでいいのだろうか。『知らないキャラクターになると面白くない』というのが今までにこの『スーパーロボット大戦』シリーズの批評ででてくる大方の論調だが、それはこのゲームのみではプレイヤーはキャラクターやストーリーを全部把握できないからではないだろうか。

そもそも、こういったキャラクターゲームは、訴求対象を絞り込むことで、ゲーム制作において原作キャラクターの説明を割と勘弁してもらっている部分があるが、ここまでバラエティに富んだロボットアニメを選択した以上、まさか開発者達もプレイヤーがすべてのアニメを知っているだろうとは思わないだろう。訴求対象を限定できないのであれば各キャラクターの原作アニメの登場第1話をフォローするぐらいの説明を入れても良いのではないか。今回初めて登場するキャラクターなどについては比較的キャラクター説明をストーリーに盛り込んでいて、原作アニメの方を知らないプレイヤーでもなんとか設定が理解できるようにしてはいるが、既に前回まで登場済みのキャラクターにいたっては『みんなもう知ってんだろ』な状態になってしまっている。セリフのなかに『まえの……の戦いのときに……』なんて程度でキャラクター説明をすませてしまうのは、『第3次』『EX』とセット売りしてるわけじゃないんだから、この『第4次』から初めて遊ぶプレイヤーを随分と軽視しているのではないか。プレイヤーにとって知らないキャラクターが登場すれば、このゲームで初めて登場するキャラクターと一緒だ。例えばこのゲームに登場するすべてのキャラクターがこのゲームのオリジナルだと置き換えた場合、それでもこのゲームの中でキャラクターの個性を充分説明した魅力的なシナリオになっているといえるだろうか（そういった意味では、開発者達はこのシリーズのオリジナルキャラクター達の設定をとても大切にしている割には、一本のゲームのなかで充分にその魅力が表現されていないのではないかと思う）。マンネリになろうが、ガンダムやマジンガーZあたりは思い入れのあるエピソードを毎回盛り込んでくれたほうが、プレイヤーは絶対嬉しいと思う（今あるストーリーの流れを壊したくないなら、例えば回想シーンマップとか作って、ガンダムとかのアニメ第1話を再現して昔のシャアとかとからませて、それでシナリオの分岐に影響させたりとかしたら面白いのでは）。前作との差別化はセリフやストーリーではなく、ゲームシステムで表現するべきではないだろうか。あのアニメーションモードにRX-78ガンダムの始動するシーンとか入ってたらどれほど僕は涙流して狂喜するだろう。ゲームシステムはユニットに思い入れがある分そこらのオリジナルシミュレーションゲームより面白いのだから、そんな以前からの『しがらみ』でシナリオをつまらなくされるのなら、毎回楽しく設定を仕切り直してシリーズ間の話の前後をなくしてくれた方がこのシリーズはもっと面白くなると思う。

ユーザーの期待を背負った エンタテインメントとして

また、ステージ間で人物キャラクターのウインドウを表示して、台詞だけであの壮大なストーリーや状況説明をしようという所にかなり無理を感じてしま

第4次スーパーロボット大戦
[SLG]

メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥12,800

う。実際の所、大方のプレイヤーはマップが進むにつれて読むのがうざったくなり、せっかくのその説明部分をボタン連打で読み飛ばしてしまっているのではないだろうか。正直、一本のゲームの中で説明しきれない程のストーリー内容には僕はあまり魅力を感じていない。かえってその分、個々のキャラクターの魅力の表現に力を入れてほしい所だが（例えばロボットの武器とか能力のスペックを説明しちゃうとか。デモとかいれたりして）、シナリオのこだわりかたがちょっと自己満足的になってはいないだろうか。

　少々言い方がアレかも知れないが、冷静に考えてみれば既にガンダムとマジンガーZが同時にでていること自体ムチャクチャで笑えるシチュエーションなのだから、世界観も把握仕切れないほど複雑にしなくても、プレイヤーはそこまで過剰なストーリー設定は望んではいないと思うがいかがなものだろう。かえってゲーム寄りに設定をいじってしまって良いのではないだろうか。敵側ユニットの組織構成の設定など、もっと単純にしたほうがよいのでは。原作アニメの敵側の主要キャラクターまで全部だそうとするそのサービス精神はとても嬉しいが、設定を説明しきれずにストーリーが消化不良をおこしているのではないか。

　既に、このゲームのシリーズは内輪受けの同人誌的な小さいマーケットではないのだから、作り手はあくまでエンタテインメントを追究していかなければならない。『第4次スーパーロボット大戦』の開発者達はそれだけの義務と期待を背負ってしまっているのだ。既にそれに応えるだけの実力を彼らはもっていると思う。僕は次に登場するであろう彼らの新しい作品に今から期待せずにはいられないのだ。

プロフィール

加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）1968年生まれ。ゲーム業界において企画開発広報営業兼ゲームデザイナー兼プログラマーという多忙状況で命を削りながらもバカ作家活動を続ける男。不屈のパワーでますます絶好調。

ONE POINT COLUMN

アイディア豊富な個性派ＡＣＧ「アースワーム・ジム」

日本では手にすることの少ない海外ゲーム。移植されても遊べるものは少ない。そんな中、やって来ました、ミミズをヒーローにした異色アクションゲーム、「アースワーム・ジム」。ミミズの体をムチとして使い、プラズマガンをぶっぱなして、画面の中を縦横無尽に駆けるさまは、実にアメコミ的な、いい意味での濃い味が表現されている。このキャラクターをユーザーがどれだけ知っているのか考えると寂しくなってしまうが、アメリカでは大ヒット。「2」も発売されるほどの人気コミックキャラクターだ。

　内容もアイディアに富んでおり、キャラクターの動き一つとっても、アメコミのイメージを損なうことなく、細かいモーションまで表現している。グラフィックもよく描き込まれてい、炎など一部実写のスプライトを使用していたりと、とにかく凝っていて、それはそれは美しい。操作感も気持ち良い。この手のゲームはキャラがもたついたり、キー反応が遅いとそれだけでかなりの負担になってしまうのだが、うまく消化し、なおかつキャラを立たせている。本当にいいソフトである。たしかに、ゲーム誌が書くように辛口ではあるのだが、魅力もたくさんあるのだ。先入観を持たず、一度手に取ってほしい。ゲームの面白さは情報の中ではなく、体験した知識の中にあるのだから。ＧＲＯＯＶＹ！

（岡元建三）



日本版はタカラから発売中。内容は難易度がほんの少し易しくなっているが、やっぱり辛いので気持ちを引き締めて望んでほしい。

アースワーム・ジム
[ACG]

メーカー：タカラ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

ローグとAD&Dの組み合わせは成功したか

ローグのスタイルとAD&Dの世界観・システム。RPGの原点ともいえるこの2作の組み合わせは実を結んだのか?

近藤功司

米TSR社の名高いテーブルトークRPG『AD&D』をコンピュータに移植した本作。定評のあるSSI社のゲームでもあり、バイヤーズガイド風にいうなら、ファンならば迷わず『買い』だろう。PC−9821というマシンもこのDOS/Vっぽいゲームをストレスなく走らせている。

ゲーム内容は正統派ダンジョンRPG。10階から25階あるダンジョンに、プレイヤーキャラクター(PC)が一人で潜り込み、どこかにあるというオーブを持ち帰れば勝ちという単純な目的がまずは示される。オープニングは近頃流行の映画風。

ダンジョンは、シナリオをジェネレートするたびに変わるので、何度でも楽しめるというのが、このゲームのウリである。プレイの前に、ダンジョンの制作という儀式があるのだが、そこには様々なパラメータが用意されていて、ダンジョンとはこのようなものであったかと、ため息がでてしまう。

いわく「ダンジョンの深さ」(10階から25階まで選べる)、「怪物との遭遇度」(ブラッディなものから、枯れたダンジョンまでさまざま)、「宝物」、「食料の入手」、「幻影の壁」「鍵」、「魔法の罠」、「落とし穴」(それらがどの程度存在するか)。

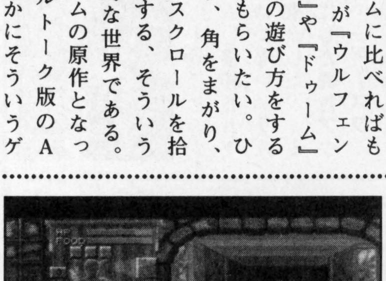
D&D以降、RPGをプレイするものが戦ってきた挑戦すべき敵の姿がここにある。

ダンジョンとの終わりなき戦いが始まる

これらのパラメータを設定するとあとはランダムにダンジョンができあがる。ファミコンのパスワードよろしく数値がでるので、それをメモしておけばできあがったダンジョンを友人と交換することも可能だ。ただし、できあがるダンジョンはタイルベースのものなので、3D表示をしているといっても、『ドゥーム』などのように不定型ではない。ダンジョンの演出はファミコンなどのゲームに比べればもちろんリアルだが『ウルフェンシュタイン3D』や『ドゥーム』などとは全然別の遊び方をするゲームと心得てもらいたい。ひとマスずつ進み、角をまがり、床に落ちているスクロールを拾うかどうか思案する、そういうボードゲーム的な世界である。

そう、このゲームの原作となっているテーブルトーク版のAD&Dとは、確かにそういうゲームであった。コンピュータゲームとしての位置付けは、『ローグ』や『ウィザードリィ』の後継者といえば、わかりやすいか。

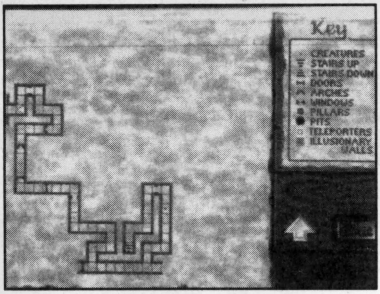
このゲームはAD&Dのシナリオ作成、マスタリングを電子化したようなものだ。マスターはダンジョンを作り、プレイヤーはそこ



AD&Dという公開されたルールの下での冒険。

に進入する。モンスターを配置した部屋にプレイヤーが進んだら、ルールに従って戦闘を解決し、生死が判定される。死んだらおわり。生き残ったプレイヤーだけは経験点と宝物を運んで町へ帰り(というか初期メニューに帰り)、成長できる。成長するとさらに奥の階へ進むことができる。

命が失われるかどうかは、プレイヤーの一瞬の判断で決まり、シナリオサイドの都合などではない。命を賭けたリスクマネジメントのゲーム。それが米国でいうところのRPGであり、この本作にも受け継がれている哲学だ。



ダンジョンの仕様を自由に設定可能。

したがってバランスはシビアでキャラクターは、ボコボコ死ぬし、最近のDOS／V機のゲームの常でちょっとやそっとでは終わらない。このゲームで9レベル呪文を使える魔法使いを作るのは本当に大変だ。難しいソリティアに挑戦しているのだという寛容さが要求される。

ストーリーがあらかじめ決まっていて、途中にあるいくつかの謎を解いて行くタイプのゲームを、アドベンチャーゲームといい、あちらでは厳密にRPGと区別して捉えている。日本では、ファミコンのゲームを中心に、アドベンチャーとRPGが融合した作品が普通になってしまっているが、本来、RPGとはルールによって構築された世界であって、解くべきお話ではなかった。

そのルールにはAD&Dが用いられている。ウィザードの呪文などは、ほぼ完全にオリジナルのまま(呪文は大きく割愛されているが……)。威力の計算方法や経験点の出し方なども、原作のままだから、最近「忙しくてセッションが組めないや」などといっているユーザーには夢の様なソフトだ。

とにかくコンセプトの説明が足りない……。

商品としてみればいろいろと欠点もある。

まずは、ゲームコンセプトの説明……これが完璧に欠落していること。「AD&Dという公開されたルールがあって、それにしたがってキャラクターの生死の駆け引きを楽しむゲームなんだ」という説明がないと、日本のプレイヤーには「何が何だかさっぱり分からない」だろう。AD&Dを日本人は知らないという理由の他に、RPGというものの定義が、日本ではだいぶアドベンチャーよりになってしまっているからだ(前述)。

また、オリジナル版ではあったプリント機能がおとされているのも残念だ。ぼくは、ランダムジェネレートをウリにしたゲームにプリント機能は必須だと思っている。征服したダンジョンの様子をタイプアウトして綴じられたらどんなに嬉しいか。キャラクターフェースも、ペイントツールなどでいじれたら嬉しい。そういう機能こそ、SFCなどに対するコンピュータのアドバンテージだと思うのだが……。

翻訳は総じてよい。子供ユーザーを捨てて大人向けに英文を残してあり、原作の雰囲気を伝えていると思う。翻訳者はかなりAD&Dをやっている人なのでツボは押さえてある。

AD&Dという練り込まれたテーブルトークRPGのルールだけでなく、オープンエンド性(注)を忘れずに実現したデザイナーの狙いは的を射ているといえるだろう。エンディングに向かって突っ走るのではなく、ハードディスクの一画に入れておいて3年ぐらい楽しもうというあじわいのあるソフトである。

プロフィール

近藤功司（こんどう・こうし）
1965年生まれ。
冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS／Vのゲームなどに造形が深い。

(注)オープンエンド性：内容を組み替えることで何回でも繰り返して楽しめる要素のこと

ダンジョンハック
[RPG]

メーカー：ライトスタッフ／機種：PC-9821／価格：¥12,800

ゲーム雑誌の意味

Meaning of Game Magazine

ゲーム雑誌批評



情報はいかにして伝えられているのか

㈱ソフトバンク 統括編集長

川口洋司

毎月発行されるたくさんのゲーム誌。新作情報から始まって、完全攻略マップ等、記事の制作手法もパターン化しつつある。ゆえに雑誌社も人気ゲームの情報を掲載するために、「駆け引き」や「取り引き」の毎日である。メーカーも多くのページに掲載させるため、資料の提供をバランスよく行わなければならない。ふだん読者の立場では分かりにくい、ゲーム誌の事情とはいったい何か？

ゲーム雑誌の誌面に出ない情報

毎週色々なゲーム雑誌が書店の店頭に並ぶ。それらのページをめくると、次世代機、新作ソフト、裏技、ゲームデザイナーのコメント、と実に様々な情報が、これでもかと言わんばかりに詰め込まれている。

ゲーム雑誌を初めて読んだ人は、だいたいこう言う。

「目が痛くなる」。

しかし、ゲーム雑誌の読者は、そんなことにお構いなしに、複雑怪奇な誌面から、気になるメーカーのこと、期待の新作のこと等自分が知りたかった情報を、勝手に読み取っていく。

ところが、ゲーム誌は、ゲームに関する朝日新聞でも、週刊文春でもないので、すべての情報をカバーしているわけではない。なかには、誌面になかなか出ない情報もあるのである。

このような情報は、ゲーム誌が、わざわざ誌面で述べるまでもないと思っている、読者にはあまり関係ない、雑誌を作っている人間しか知らない、自分達にとってあまりにも日常茶飯事のことである。

それは、例えばソフトメーカーが、いかにして情報を雑誌社に渡し、それがどういうプロセスを経て、雑誌の誌面になっているか、というようなことである。

ソフトメーカーと雑誌社は、どういう関係にあるのか。雑誌に掲載している情報は、いかにして編集部に届けられ、雑誌に掲載されるのか。

メーカーと雑誌社の関係

ゲームソフトメーカーの広報担当者（どこでもだいたいこういう仕事をする人はいる）は、新作ソフトの発売が決まり、画面写真、資料等PRに使える素材がある程度揃ったら、編集部へ連絡する。

もちろん自社の発売予定ソフトをできるだけ雑誌で取りあげてもらい、その結果1本でも多くソフトをユーザーに買ってもらうためである。

こうした目的をもって、広報担当者は、編集部へ連絡をとり、ユーザーにソフトの内容をアピールするため、ゲームソフトの開発バージョンや画面写真、資料等を持って、ゲーム雑誌を発行している出版社を訪れる。

しかし、前人気の高い新作ソフトは、雑誌の売り上げも左右しかねないので、情報提供者であるソフトメーカーが、どうしても優位に立ってしまう。

となると、ソフトメーカーがわざわざ出版社へ出向かなくても、編集者がメーカーを訪れてくれるので、取材範囲を決めて勝手に取材させる。

無名なゲームソフトは、だいたい前者のパターン、有名なメーカーやヒットシリーズの続編ものだと、だいたい後者のパターンになるようだ。

だから、無名なゲームソフトが大ヒットすると、当然のようにその続編は、後者のPRパターンをたどることになる。

他方、かつては大ヒットを連発していたが、今は並みのソフトメーカーになっているところはどうかと言うと、人間いったんいい生活を覚えてしまうと、なかなか生活のレベルを落とせないのと同様に、相変わらず後者のPRパター

ンをとっているところが多いようだ。まぁ、どちらがいい悪いという話ではないが。

さて、このような情報の提供パターンのほかに、ソフトメーカーの人手が不足している、雑誌の効果を疑問視しているのでPRはどうでもいいと思っている、編集者と名乗る大人のような子供のような人たちが嫌い、対人恐怖症等の理由で、広報担当者が、編集部へアクセスすることなく、画面写真や資料、開発バージョンのソフトを、いきなり送り付けるパターンもある。これが結構多かったりする。

こうして様々なパターンで資料が手に入るわけだが、それから各ゲーム誌編集部は、それを雑誌のどのへんで、何ページで紹介するのかという作業に入る。いわゆるページ台割を決めるのである。

しがらみの上に成り立つゲーム誌

そもそもゲーム雑誌は、ミニコミではなく商業雑誌であるから、公共の電波を私物化してはいけない、と繰り返し叫んでいる割には相変わらず私物化している放送局と同様、自社の経営のため、ひいては雑誌の存立のためには、最善の努力をしなければならない、という運命にある。

何しろ雑誌を1冊作るには、多くのスタッフが関わっており、それぞれの生活もあるので、おいそれと休刊はできないのである。

そのためには、毎号必ず広告を入れてくれるソフトメーカーや編集者と個人的に親しい間柄のソフトメーカーには、今後のことも考え、それなりに便宜を図ってあげなければならないこともあるだろう。

書きたいことも書けない、とは巷間でよく聞く話だが、書きたいこととは何か、ゲームについてきちんと論評できる評論家が何人いるのか、という問題にまで波及してしまうので、ここではあえて触れない。

さて、どこの編集部でもそうだと思うが、これは面白い！　というゲームソフトは、それほど多くない。言い方を変えれば、毎号紹介しているゲームソフトの多くは、ホドホドの面白さしかないわけで、あえて極端な言い方をすると、どのソフトでもユーザーのニーズは、変わらないのでは……と考えるのである。

しかし、こうしたソフトメーカーとゲーム誌の関係は、どちらかと言うとスタンダードな関係だと言えるだろう。今にして思えば、古きよき時代、あのころはよかったなァ、と言えなくもない。

では、現在はどうかと言うと、こうした関係がより複雑化して、ソフトメーカーと出版社の付き合い方も多様化しているのである。

キャラクタービジネスの蔓延

関係を複雑化している要因のひとつは、ゲーム業界におけるキャラクタービジネスの蔓延ではないだろうか。

キャラクタービジネス全盛の昨今、キャラクターの版権を所有している出版社とソフトメーカーは、当然のように親密な関係になる。

仲のいいところ同士で、できる限り多くの利益をあげようとするのは当たり前で、ゲーム誌は、情報を独占して雑誌の売り上げをあげ、ソフトメーカーは、常にその雑誌で記事が掲載されることでPR効果をあげるのである。

さらに、キャラクタービジネスを中心にした各種イベントやコミック、アニメ映画等、最近は実に様々なビジネスが展開できる。

そう言えば、お菓子や清涼飲料水、トランクスの例もあったし、そのうちドリンク剤や耕運機にゲームキャラクターが起用されるかもしれない。

さて、ソフトメーカーは、ゲーム誌も含めた色々な媒体と手を組み、こうしてより有効な展開を図っていくのだが、その中でまた新たな利害関係が生まれるわけである。

こうした利害関係は、雑誌情報ばかりでなく、攻略本の優先権等あらゆるところに影響を及ぼすようになってきている。

ところが、ゲームソフトがかつてに比べて売れなくなった昨今、さらに関係は複雑化しつつある。

ゲーム誌とメーカーの甘い関係

それは、タイトル発表から有力と思われる雑誌とタイアップしてしまう、というやり方である。

PRの効果に対する保険を特定の雑誌にかける、というこうしたやり方は、最近広告宣伝費があまりかけられないソフトメーカーの台所事情を考慮すると、なかなか合理的な方法と言えるだろう。

ただし、特定の雑誌と仲良くして、ほかの雑誌とも仲良くしたいという姿勢は、知り合いの新聞記者に言わせれば、「うちの業界の常識では、あまり考えられないことだよね」となる。

ソフトメーカーは、リスク回避のため、そのうち全ゲーム誌に情報をオープンにしてしまうため、結果として独占性が希薄になることも多い。

もともと歴史の浅い業界なので、義理も人情もあまり関係ない世界、そのへんはあまり気にすることはないかも。

利害関係のラビリンスに迷い込む

このようにソフトメーカーと編集部は、それぞれの事情をかかえながら、情報を手に入れ、台割を決定していくわけである。もちろん、これらがすべてではなく、それぞれの編集部は、利害関係のないソフトでもきちんと品定めをして、読者に情報を提供しているはずである。

出版社は、このように様々な事情を抱えながら、日々雑誌作りを行っているわけだが、ソフトメーカーのご好意で、他誌より優位に情報の入手ができる場合は、『独占スクープ、なんと巻頭100ページ！』なんてコピーを表紙に入れ、他誌に差をつけて部数を伸ばしたいところだ。

一方読者は、当然こうした事情を知らないので、A誌はいつもB社の情報が速い（取材が速い場合もあるが）、というふうに感じるのである。

かつては、情報の機会均等に気を使ったソフトメーカーも、最近ではそのへんをあまり気にすることもなく、また読者もそのへんにはあまりこだわらなくなり（たぶん）、ゲーム業界は天気晴朗なれど波高しといったところか。

情報提供の機会均等を老舗の家訓のように守っているのは、任天堂ほかごくわずかなソフトメーカーだけ、という現実。これもまたゲーム業界の現在の姿である。

さて、こうしたしがらみの中で、批評の価値と雑誌の役割とは何か。考えれば考えるほど、利害関係のラビリンスに迷い込みそうな今日この頃。ゲーム誌の誌面になかなか出ない情報は、ますます多くなりそうである。

こんなにある！ゲーム雑誌

【機種別専門誌】
■ファミリーコンピュータマガジン
徳間書店インターメディア
■THE スーパーファミコン
ソフトバンク
■㊙スーパーファミコン
角川書店
■電撃スーパーファミコン
メディアワークス
■PCエンジンFAN
徳間書店インターメディア
■電撃PCエンジン
メディアワークス
■BEEP！メガドライブ
ソフトバンク
■メガドライブFAN
徳間書店インターメディア
■3DOマガジン
徳間書店インターメディア
■MSX・FAN
徳間書店インターメディア
【TVゲーム総合誌】
■ファミコン通信
アスキー
■Vジャンプ
集英社
■覇王
講談社
■GAME ON
小学館
■必本スーパー
宝島社
■電撃王
メディアワークス
■GameWalker
角川書店
■ファミコン通信攻略スペシャル
アスキー
■ゲームボーイ
マガジンボックス
■ゲームチャージ
マガジンランド
■EDゲームマガジン
ソニー・マガジンズ
■GAMEぴあ
ぴあ
■ゲーム批評
マイクロデザイン
【パソコンゲーム誌】
■LOGIN
アスキー
■コンプティーク
角川書店
■マイコンBASICマガジン
電波新聞社
【アーケードゲーム誌】
■ゲーメスト
新声社
■ゲーム必勝ガイド
白夜書房
■ゲームYOU
リイド社
■パワーゲーマー
マガジンボックス
【美少女ゲーム誌】
■パソコンパラダイス
メディアックス
■メガストア
白夜書房
■バグバグ
マガジン・マガジン
■PCエンジェル
オデッセウス
■ファンタジェンヌ
大洋図書
■電脳通信ビビ
マガジンボックス
■PCドルフィン
司書房
■電脳Beppin
英知出版

'94年9月20日現在

SFCの価格崩壊とPSの定価販売の仕組みを検証する――

ゲームソフトの価格は、なぜこんなに違うのか？

定価1万円以上も珍しくないスーパーファミコン（SFC）ソフト。対して次世代機（特にプレイステーション）ソフトの定価は5800円～6800円。ところが、ショップでの店頭価格を見ると、逆にSFCソフトの方が安い、といった現象が見られる。この矛盾を検証してみた。

取材・文　プロスペック　市川　和久

ピンからキリまである店頭価格

左の表を見てほしい。今や、ゲームソフトは2～3割引きで販売するのが当たり前の時代。9800円のソフトが、安いところでは6000円前後で売っている。ものによっては発売日から1週間もしないうちに、3000円台にまで下がることもある。ソフトの媒体がROMカセットであろうが、CD-ROMであろうが、変わらなかった。

ところが、プレイステーション（以下PS）が登場し、その様相が変化し始めている。PSのソフトは、値引きがまったくと言っていいほどない。定価のまま販売されているのだ。つまり現在のソフト販売方法は、PSのような「定価は安いが、値引きのないソフト」と、SFCに代表される「定価は高いが値引きがあるソフト」の2つのパターンに分かれている。

これは従来の「玩具流通システム」と、ソニーが打ち出した「直接配送システム」の違いがこの販売方法の差を生み出したといえる。

前者の方法だと、割引率が高すぎる場合、メーカー・問屋そして小売店が赤字になる場合が多い。在庫を余らせたくない問屋が、信じられないほどの卸値で小売店に卸す。小売店でも、それに合わせて店頭価格を下げる。それでも売れないソフトは、ワゴンセールで二束三文になるのだ。業界のことを考えると、正常な価格で販売するべきなのだが、では正常な価格とはいったいどれくらいなのか？

たとえば定価は、原価(そのソフトを作るのにかかる費用）に左右される。しかし、ROMカセットとCD-ROMでは原価（特に製造費）が大きく違うのだ。ではメーカーは、ソフトの定価をどのような方法で決定しているのだろうか？

タイトル	定価	※店頭価格
リッジレーサー（PS）	5,800円	5,800円
闘神伝（PS）	5,800円	5,800円
バーチャファイター（サターン）	8,800円	6,900円
スーパードンキーコング（SFC）	9,800円	6,900円
かまいたちの夜（SFC）	10,800円	6,800円
ドラゴンボールZⅡ（SFC）	9,800円	3,980円

表1　※「店頭価格」は都内量販店の平均価格を編集部が独自に算出したものです。

ROMカセットとCD-ROMの価格差

ソフトの定価を決定する原価は、大きく分けて開発費（ソフトを創る費用・人件費などを含む）・製造費(工場でカセットやCDを作る費用）・宣伝費の3つがある。製造費に関していえばROMカセットの場合、メガ数が多くなったり特殊なチップ(SRAM等)を積めば、それだけ製造費が上がる。CD-ROMの場合、ゲームの規模(容量)に関係なく費用は一律。しかもROMカセットと比べて驚異的に安い。プレス（生産）に時間がかからないから、再販も短期間で行なえるというメリットもある。

表2では、開発費用は一律5000万円と考えた。開発費にはア

ニメなどのキャラクターを使用した場合、原作者に払うロイヤリティ(印税)がプラスされる。だからキャラゲーというのは総じて値段が高いのだ。宣伝費についてここでは、機種に関係なく総コストの約5%とした。こうして見ると、カセットとCDでは、『製造費』にかなりの差があることがわかる。表中の『採算価格』とは損もしない得もしない値段のことだが、倍近い価格差が見て取れる。同じゲームを作ってもこんなにも差が出てくるのだ。これが、ROMカセットとCD-ROMの価格の差を生み出している。時代がCD-ROMに移ろうとしている大きな理由は大容量と製造コストにあると言えるのだ。

SFC(16M+SRAM)		プレイステーション	
出荷(制作)	50,000本	出荷(制作)	50,000本
※製造単価	約3,900円	※製造単価	約900円
開発費	5,000万円	開発費	5,000万円
宣伝費(5%)	1,200万円	宣伝費(5%)	500万円
合計	2億5,700万円	合計	1億円
1本あたりのコスト	5,140円	1本あたりのコスト	2,000円
※問屋卸率	約55%	※ソニーへの卸率	約54%
5,140円÷55%＝ 採算価格	9,345円	2,000円÷54%＝ 採算価格	3,704円

表2　機種による制作費の違い ※印の数値は編集部推定です。

あまりに危険な現在の安売り状況

大まかではあるが、以上のようなソフト制作費用を考えると、ROMカセットの定価が高くなるのはある部分仕方のないことではある。が、実際にソフトを購入する立場になって考えれば、一本あたりの現在の価格はあまりに高すぎる。現在のゲーム市場は、2~3割引きが当たり前、という事実があってなんとか成り立っているのではないだろうか。

この過剰な値引き状況は決していい状況とはいえない。今や、ユーザーは『発売日からちょっと待てば必ず値段が下がる』ことを知っている。現実に値段が下がるまで買い控えする人が多いのだ。その結果、値段を下げざるを得ない状況になる。利益の出る値段でソフトが売れないということは、次のソフトを開発したり、仕入れたりする資金ができないということになる。ひいてはゲームメーカーの経営悪化、ゲーム業界の衰退にもつながる。利益が出る程度の値引き、というのが理想的ではあるが、供給量を調節しない限り、現在の玩具流通システムでは歯止めが効かない状況なのだ。

定価でソフトを買うという認識

『安くなるまで待つ』という暗黙の常識に一石を投じたのが、ソニーの流通だ。ほどんどの店が定価か、もしくは1割程度の値引きで販売されている。なぜプレイステーションのソフトは値段が下がらないのか、という疑問もよく聞く。これは、採算価格を割るような値引きはしない、という意志が働いてメーカーサイドが過剰供給をしないようにしているからと言える。つまり、PSの定価維持のシステムの本質は『安く作るが、ニーズに合った数しか作らない』なのだ。『定価でソフトを買う時代』への挑戦である。こうなると、どんなクソゲーでもすごく安い値段であれば売れる、という図式は崩れる。とても商品とはいえないようなものは、発売することさえできなくなるだろう。

現在ではソニーの流通システムは、ほぼ正常に機能してはいるが、この先どんな状況がきてもこのシステムを崩さない企業側の努力と、ユーザーの購入意識の変化が大切なことと言えそうである。

AYUMI SAITO's ゲームコミック食い散らかし



どうも、さいとーです。一応まんがなんかも描いてます。でもヘタです。

そんな私が、自分のこと棚に上げて、「ちょっとゲームコミックなんて食いちらかしちゃおう」って**凶暴**なこと考えてるわけです。

さて、それでは見ていきましょう。いっぱいありますねぇ。最近、**ゲームコミック**は人気があるみたいで、コミック雑誌は**ウハウハ**で『がろう』や『ストII』なんかの連載を始めたりします。あと、そーゆー、いわゆる原作ものじゃない、たとえば週刊少年マガジンの『**A-Iがとまらない**』なんていう、アレも、「コンピューターの中から女の子がぁ!」ってことで、ゲームコミックに入るかもしれません。しかし、このまんがはすごい。内容は、『**電影少女**(ビデオガール)』と『**ああっ女神さま**』をたして2で割って、3日3晩おなべでアク抜きすると、こーゆーまんがができます。これで**体育会系の方**にも十分おいしく召し上がれちゃうわけです。さすがは**マガジン**。的はずしっぱなしの**サンデー**とか、のびなやみっぽい**ジャンプ**とちがって、「読者の気持ちはがっちりつかみまっせ」ってカンジですか。

そんでは、本題の原作ものの方にいきましょう。やっぱり今は**サムスピ**ですかね。**アニメ化**もされちゃったし、あちこちで連載してるし、すげーです。んで、サムスピっていえば、やっぱり**ナコルルちゃん**でしょう。それを考えてるのは別冊少年サンデーのアレかなぁ。さすがキャンちゃん外伝をやってたサンデーです(バルログさまがかっ



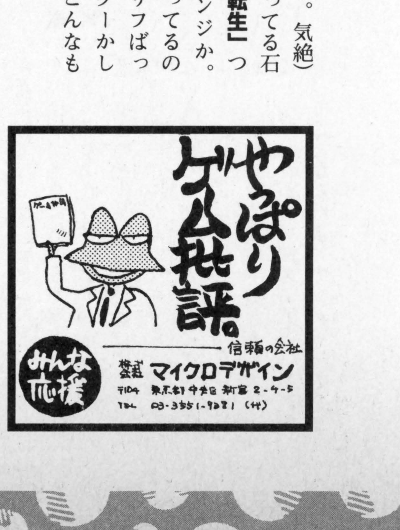
（注1）キャラがたっている…キャラの特徴が良く表現されているっつー事ですわ。

スタッフ募集中

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区新富町（株）マイクロデザイン出版局 第二編集部配属
■業務内容：◎「ゲーム批評」「パソコン批評」の編集 ■募集形態：◎アルバイト（時給800円～1600円）◎契約社員（月給15万～30万）◎一般社員（当社規定による）
■勤務時間：10：00～18：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上
■応募方法：履歴書、職務経歴書（書式自由）志望動機（原稿用紙3枚程度）を郵送にて。なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。
■送付先：〒104中央区新富1-8-11東新3Fビル
（株）マイクロデザイン スタッフ募集係（締切＝10月10日必着）

こよかったよん。きゅう。気絶）
ちなみに、『覇王』でやってる石川先生のアレは、『魔界転生』っいに故郷に帰るってカンジか。
他には『GAO』でやってるのも顔四角いし、決めゼリフばっちし、アニメっぽくてグーかしらん。それでは今回はこんなもんでおわり。



貴社の出している広告はユーザーに届いていますか？

桝田省治氏インタビュー

今、この不況の中、どんな広告が効果的なのか、その極意とは!?

ヒットメーカー桝田氏に聞く売れる広告のコツ!?

編：ソフトなどに入っているアンケートハガキなどを見ますと、「雑誌広告を見て買いました」というのは、1～3％位なのですが、桝田さんの作られたものは8～20％あります。このように売れる広告を作るためにはどうしたらよいのでしょう？



▼これが「エメラルド　ドラゴン」再販広告。

桝：まず、ゲームってものを理解すること。ぼくはゲーム＝商品だと思っています。この商品の魅力、つまりウリを理解するのが大切だね。

編：ゲームの一番のウリを伝えてあげること。それを全面に出してあげることが大切だと。

桝：そう、オウガバトルなんて非常にいい例だよね。斜め上から見た画面で、コンシューマーの画面ではこういうの見たことなかったから、みんなすげーなって。あれはたった一枚の写真で分かっちゃう。これはウリがすごく分かりやすい。

編：そうですね。ウリというのは理屈じゃない。インパクトが大切だと言うことですね。

桝：ただ、そのゲームの伝えたいことが、そのままウリにつながっていないと難しいね。

編：いい広告を作るためには、宣伝の人が、作る前の企画の段階で、最終的にどういう形になるのか、これにはどういう面白さがあるのか、理解してなければいけないということですね。

桝：あと、これは実証主義といえば実証主義なんだけど「メタルマックス」と「エメラルド　ドラゴン」の再販のときの広告。

編：あれは効きますね。ユーザーの意見がダイレクトに出ているから、すごく信憑性がある。

桝：うん。で、ほめてあるのばかりじゃなくて、批判してるのも2個くらい交じってんだよね。

編：そのほうがさらに信憑性が増すと…（笑）

桝：こういうのはね、アンケートをちゃんと読んでないと作れないんだよ。メーカーの宣伝部の連中なんて、ちゃんと読んでないんだから。自分のところのアンケートしっぱなしって会社がどれだけ多いか。どうせ再販広告の予算なんて大したことないんだから、使える武器は全部使えってことなんだよ。アンタ、一本でも

編：多く売りたいんだろ?って。じゃあ、そのユーザーの貴重な意見が、広報の人止まりで、開発までは届いてない…。

桝：そう。あとは5~6本、いや3~4本くらい当てるまでは自分のカンなんて信じるなってこと。例えば、アンケートなんか見ても、自分の価値観に合ってる、あるいは逆らってるって、そういう見方しかしないんだよね。数量化しなさいと。数量化すれば必ずそれなりの形の数字が出てくるわけじゃない。数字っていうと非常に冷たく感じるけど、やっぱりその数字は、大抵の場合、あなたのカンより正しい。

編：3~4本当てれば、カンは当たるようになりますか?

桝：ユーザーの気持ちっていうのは、自分の気持ちとはずれてることが多いんだけど、3~4本当てると、自分の気持ちがユーザーの気持ちに近づいてくる。ユーザーの気持ちが分かってくる。当てるの気持ちいいからさ。人にうける、これほど楽しいことはないよ。

編：じゃあ、一番になりたい人はちゃんとアンケート見て、数量化していかないとダメだということですね。

桝：結論としては、企画段階から広告も見えてないような商品というのは、完璧ではないよ、と。作品としてはいいかもしれないけど。それが出来てないのに、後になって、広報のやつらは、「こんな、広告の作りにくいもの作りやがって」って言うなって。開発のやつらも、その、広告見て、「俺達の、2年もかけて作ったゲームにこんなつまんない広告うちやがって」って言うなって。そんなの、企画の段階で言えって僕は思うね。

編：じゃあ、効く広告を打つためには、開発と広報のコミュニケーションを密にして、マーケティングをしっかりすること…。やはり、自分のカンを信じるなんて、幻想でしょうか?

桝：もちろん、カンを信じて当たることもある。でも、それはまぐれだよ。あとは、一部の天才が出来ることだよね。

売れる商品と広告の関係。

編：では、うける商品を作るには?

桝：経験と、やっぱり調査をかけるんだよ。僕なんかは、ひとつのアイデア出すのに、100くらい考えて、そこから調査して、絞っていく。調査の金がないって言うんだったら、自分の周りにいるいちばんゲームのへたくそな人、あるいは奥さんでもいいや、そういう人に聞いてみることだね。

編：興味はあるけど、ゲーム雑誌を読んでいる程ではない、ゲームの情報なんかはあまり持ってない人ですね。

桝：コア・ターゲットだよね。どういうことかというと、まあ、ハードによっても違うけど、例えば、スーパーファミコンを例に取ると、コア・ターゲットっていうのは、せいぜい年間2本~3本しか買ってないんだよ。

編：コア・ターゲットっていうのは、純粋にゲームを買ってくれる人のこと、それが実はユーザーの大半を占める…。

桝：そう。ゲームの開発やってる人は、資料としてゲーム買ったりしてるし、雑誌のライターなんか、クリアしなくても、月4本も5本もやってるじゃない。ああいうのコア・ターゲットじゃないんだよ。

編：言葉悪いですけど、オタクみたいな人じゃダメということですね?

桝：いや、そういう人に売れさえすればいいって言うのは別だけどね。だからHゲームなんて、そうだよね。

編：じゃあ、コア・ターゲットに話を聞くポイントは?

桝：いくつかあるんだけど、そのゲームの魅

▼大人気ソフト「天外魔境II」。発売日が一番大きくうち出されている。いわゆる「王様の広告」。



力のポイントを1個ずつ書き出して、どれかそのポイントがひとつだけ入っているゲームがいくつかあるとしたら、どれを買う？　っていう聞き方でもいいよね。そうすると自分が思ってもいないものが一番だったりするんだよ。そしたら、後は迷わず、ここだと…決める勇気を持ちなさい。面白いかもしれないけど、伝わらない、そういうのはゲームに入れてもいいけど、あくまでコア・ターゲットが支持するようなところをちゃんと作り込んで、そしてサブとしてのウリってね。

編：八方美人ではなく…

枡：そのゲームにとって、いちばん効果的になる環境は何だ？　って、とりまく世界は？　って考えるわけ。広告にしたってゲームにしたって、ユーザーには200言わないと100伝わらないからさ。ところが、悪いけど普通のゲームは、良くてウリが100、下手すると80〜70しか入ってないの。80〜70で、さっき言った分かりづらいなんていうノイズが入ったら、もう30〜40しか伝わらない。それは、もう特徴（ウリ）とは言わないんだよ。

ビックタイトルだけに許される王様の広告

編：最近見た広告で良かったと思われるものはありますか？

枡：最近はあんまりちゃんと見てないけど、ただ、ＦＦの広告は「王様の広告」という意味でいいと思うよ。あの、魔導アーマーって分かりやすいし、変わった形してるしね。

編：王様の広告というと？

枡：広告の中で発売日が、一番大切だというような、有名ソフト。これは、もうシリーズがみんなに浸透しているから出来る広告だよね。発売3カ月前から、専門誌が毎月毎月特集を組んでくれるのを前提に作られている。

編：ビッグタイトルで、売れて当然というソフトにのみ許されるという…。以前、お話をお聞きしたときには、ＦＦに関していえば、初期展開が、他社に差をつける流れを作っているとおっしゃってましたが？

枡：っていうかね、初代ＦＦの持ってたコンセプトだよね。今やもうブランドイメージはドラクエとタメかあるいは上だったりするわけだけど、当時、「俺、2番だよ、だから1番に追いつくにはこんな違ったことやるんだよ」っていう考えを打ち出したことは成功だったよね。

編：「1」の時、ドラクエも含めてみんなが情報をいっぱい詰め込んだ広告を作っていて、ＦＦだけがピュアなイメージで、何もない真っ白な広告を出したインパクトですね。

桝：そうそう。みんながいっぱいやるんだったら、「うちはスカッと抜いて見せます」、他と違うことするんだよって言うのがね。

大切なのは広報と開発のコミュニケーション

編：じゃあ、今度は予算がない場合はどうしたらいいでしょう？

桝：予算投入って意味では、僕に言わせれば、1千万円ならまだ雑誌やれるけど、500万円しか予算がないんなら、このお金を有名な雑誌社5社に100万円ずつあげて、「特集してよ、お兄ちゃん」って言ったほうがよっぽど効率いいよ。

編：タイアップですね。

桝：ただ、ほら雑誌は付録とかに金かかるからさ。100万円でもあげると、ずいぶん助かるんだよね。

編：そうですね、雑誌社の人も、よく雑誌に広告入れてもらってますよね。あれは資金的に助けてもらうようなものですよね。

桝：あとはアレね。広告じゃなくて、雑誌の記事を組んでもらう時のパブリシティーの素材。文章や画面写真、これは開発の人がやるべきです。

編：最後まで責任取ってやる、みたいな。

桝：そう。「うちの子は、こんなに良い子だよ」って。それは作った人が言えよって。ちゃんと自分でこういうふうに面白いんですよって書きなさいと…。リライトは宣伝部の人がやってもかまわないけど。ゲームを作った人じゃないと分からない魅力もあるんだから。

編：開発の人ももっと積極的になれという…

桝：もっと言っちゃうと、会社も開発の人に、売れたら売れただけ、ボーナスだしてやれよって。売れても売れなくても、俺のボーナス1.5ヶ月分っていうんじゃ辞めちゃうよ。

編：ハードな仕事ですもんね。

編：では、最後にいちばん言いたいことを。

桝：もっと勉強しなさい。どういう事かというと、ゲーム雑誌ばかり見てないで、もっと競争の激しい業界の広告見て、勉強しなさいと。

編：まだまだゲーム業界の広告は稚拙だと。じゃあ、どんな業界が、参考になるでしょう。

桝：エステとか化粧品とかね。こういう商品は、差別化が難しい上に、必ずしも必要な商品というわけじゃないじゃない。そんな中で熾烈な潰し合いをしていかなければならないというところが、ゲームに似ているでしょう。

編：なるほど。

桝：しかも、値段結構高いんだよ、あれ。

編：そうですね。50万円くらいしちゃう。

桝：だけど、大人にとっての50万円と、子どもにとっての1万円は、まあ、ちょっと違うけど、似たようなもんだよね。

編：あと、ヘアケア商品なんかもそうですね。髪の毛の、キューティクルがどうしたという…？

桝：そうそう。あれだって「天使の輪」なんてキーワード作ってみたり、苦労してるわけじゃない。だから、ゲーム業界の人もこういう広告も参考にして、もっと勉強してほしいよね。

編：なるほど、参考になりました。今日はお忙しいところありがとうございました。

桝田省治
Syouji Masuda

■プロフィール

1960年1月22日生　天外魔境IIをはじめ、数々のヒット作を手がける。現在、総監督として「リンダキューブ」（PCエンジン用SCD/NEC HE）を作成中。代表作に桃太郎シリーズ他、天外魔境II（シナリオ）エメラルドドラゴン（監修）など。

ギガの部屋

岡元建三

造型アートの第一人者、岡元建三 言いたい放題！

ハッキリ言ってオレはエライ!!

毎日、TVから流れるCF。やがて放映期間が過ぎ忘れ去られてしまう。さみしい。

その中に当然ゲームのCFもあるわけだが、これを衣装や造形物を中心に見ていこうと思う。

オレ、といっても知らん人も多いだろう。実はオレはちょっとエライ（自分で書くな）。あのヤキソバンを作ったと言えば分かってもらえるか。最近ではプレイステーション用の実写格闘もののモンスターを製作した。間違ってもツインゴッデスではないので注意してほしい。それにしてもツインゴッデスの衣装は哀しい。話に聞けば3日～1週間で制作したという。時間がないとはいえ、それはムリがありすぎるんじゃないの。

素材もモロに分かるし、色もベタに近いから、いまひとつさえない。結果的にヘボくなっては仕方がないよ。それでは本題のCFを見ていこう。



まず「モータル・コンバット」。これは良かった。ゲーム画面ではキャラが地味だっただけに、あそこまで特殊メイクをして暴れまわられると、ちょっとスゴい。

女性のハイレグスーツもウェット地の様な質感が戦闘服らしくてイイ。

演出的にはテンポの早い、たたみかける様なカットも、激しい戦闘を良く表現している。こんなの見たら買いたくなるよ、ホント。

その他に、少し古い話になるが、ストⅡなんかもいろいろなキャラが実写化されていた。中でもベガ。あの赤い軍服の色、もう少し深い色だと強さを増すんじゃない。

それとアーマーの部分。三次曲面がないせいかオモチャくさい。

色も少しスモークがかっても良かったのでは。だって新品にしか見えないんだよ、どうしても。ベガが好きなオレとしてはもっと強そうなベガが見たい!!

あとキャミィ。（注1）あれもね。キャミィのハイレグスーツってレースクイーンみたいで戦闘服って感じがしない。きれいなんだけど、特殊工作員なんだから、それらしい素材で作って欲しかった。

たとえばモータルコンバットの様にウェットスーツで作るとか、もし、ディティールを変えて良いならば絵をそのまま作るのではなく、アレンジを加えるのもおもしろい。やはり『特殊工作員』という事を考えて、スーツのおなかや







ワキバラに腹筋の様な厚みを段にして付けるとか。絵と立体とでは空間情報量が違うのだから同じつもりで表現すると結局スカスカになってしまう。もちろん立体の中にも情報量が少なくて良いものもある。「マリオ」や「ソニック」などの極端にマンガとしてデフォルメされたものはシンプルに作る方が良い。だが、それらも曲線表現などでは、情報量が必要となる。全く不要ではない。



これが来春発売予定のPS用ソフト悟空伝説(アリュメ)だ。

他のタイトルではSNKもがんばっている。最近のではナコルル。ナコルルの衣装はシルエットも良く、いいデキだが、生地がイカン。アイヌの服ってもっと厚手でツヤなんてないでしょ。なんだかコスプレっぽくて安っぽく見えてしまう。

映画の映像などでは、ものの素材や質感が重要視される事が多い。ゲームキャラなどを実写化したものはオモチャ的で、存在感にかける。

WH2のマッドマンもそうである（マッドマン好きなんだよ、あの踊りがたまらない）。あのお面をそのまま作るか、リアルな彫刻風に仕上げるかですごく印象が変わってくる。これはコンセプトによるが（まぁ、メーカーにそんな事、求められていないかもしれないが）オレはリアルさを求めた方がキャラクターが生き生きして素人に作れないプロを感じさせると思う。

ヤツらはイキテイル!!

日常として考えれば、ゲームキャラクターの服なんて現実にはない。

しかし、そのゲームの中では、その衣装が日常として成立しているのだから、チャラチャラしていていいはずはないのだ。それなのにCFやイベント（注2）で見かけるヤツらはコスプレ感を脱しきれていない。

モニターの中だけに存在するゲームキャラクター、ヤツらはCFやイベントで衣装という名の命をもらって活躍しているのだ。今一度見つめ直してくれ、彼らはイキテイルカ!

(注1) キャミィの胸はツメモノだというウワサがある。本当か?

(注2) イベント会場で見るソニックやマリオはカワイイとかカッコイイと思うより先にキモチワルイやコワイと思ってしまう…。



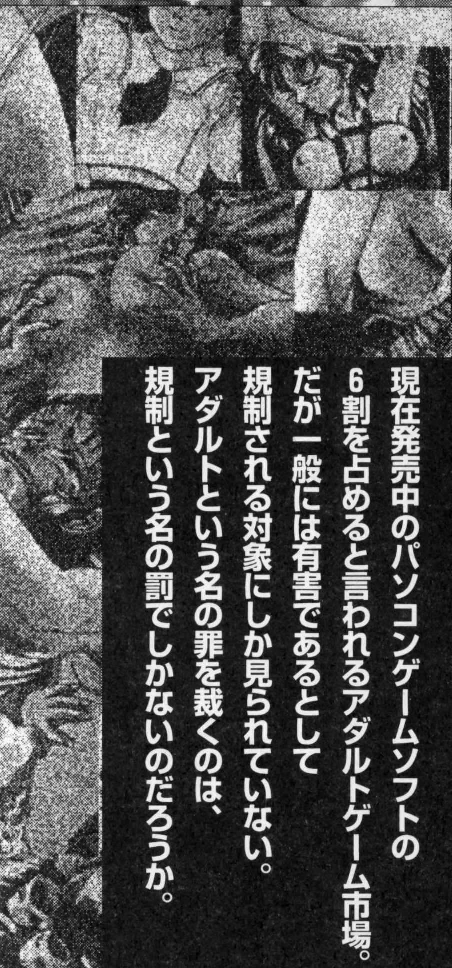
ヤキソバンCF現場にて。右から2番目が岡元氏。言わなくてもわかるって(笑)



プロフィール
岡元健三 (KENZO OKAMOTO)
1967年生まれ。
FORMATIVE ARTIST。
TVCMなどを中心に特殊衣装を手がける。いつも心に小さなブームを持っており、今はダライアス外伝の嵐が吹き荒れている。代表作として日清ヤキソバン、PS用実写取り込み格闘ソフト悟空伝説(仮)などのコスチュームほか。

Hゲームの罪と罰

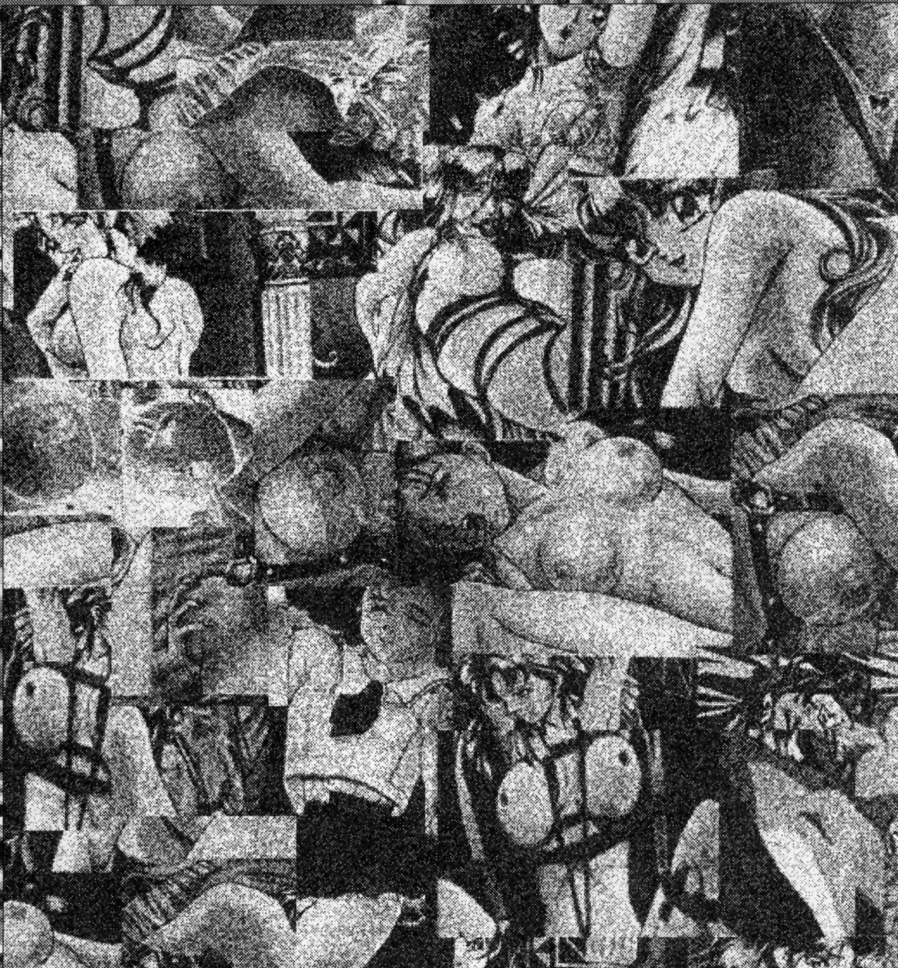
アダルトという罪には規制という罰しかないのか



現在発売中のパソコンゲームソフトの6割を占めると言われるアダルトゲーム市場。だが一般には有害であるとして規制される対象にしか見られていない。アダルトという名の罪を裁くのは、規制という名の罰でしかないのだろうか。

本当に罪でしかないのか?

現在販売されているパソコンゲームソフト中の6割、売上のシェアでも4割近く（編集部調べ）を占めているというアダルトゲーム市場。その本数に比例するかのように、性描写は



年々エスカレートする傾向にある。

一口にアダルトゲームと言っても、その内容はさまざまだ。ただ単にエッチなビジュアルがでてくればそれで売れる、という時代はすでに去り、幅広いカテゴリーのなかで、非常に高いゲーム性をもつものも増えてきた。すでに一部のマニアなユーザーのためのキワモノ、といった立場ではなく、ゲームの1ジャンルとしての位置づけを確保してきている。

しかし、世間の評価が相変らず低いのも事実だ。ゲームの性格上個人の隠れた部分、といった要素が多分にあるからだろう、ファンでさえ「いけないことをするかのように」「隠れて」購入しているケースが目立つ。そして、有識者といわれる人々の、有害だ、不健全だとする批評。アダルトゲーム＝いけないもの、の図式はいまだぬぐえない。

俗悪で有害であること、それがアダルトゲームの罪だから、規制という名の罰で縛る。それが現状だ。しかし、本当にそれでいいのだろうか。

市場に見るHゲームの現状

市場に氾濫するアダルトゲーム。その実情は？ はたして規制は本当に必要なのだろうか。

H 市場に大きな位置を占めるアダルトゲーム

アダルトゲームは、パソコンゲーム業界でここ数年飛躍的に発展してきたジャンルだ。実際アダルトというジャンルは、パソコンゲームの黎明期から存在していた。だが当時は単純なゲームに貧弱なグラフィックを加味しただけのものばかりで、名ばかりのものが多かった。

しかし今日では、グラフィック能力の改良に伴い、以前とは比べものにならないほどに、絵の美麗さが向上している。また、ゲーム性の面でも、SLG、RPG、アドベンチャー、格闘ゲーム、アクション、パズルなど様々なジャンルのものが登場し、アダルト性を排除しても充分に楽しめるソフトも現れてきた。



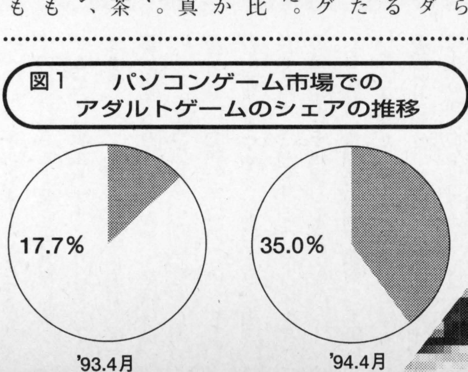
「ドラゴンナイトⅣ(エルフ)」の1シーン。　©elf

そのため市場でも、アダルトゲームの占める割合は急増している（図1参照）。またソフトの出荷本数では、パソコンゲーム全体の6割を占めるほどにまで成長してきた。中には一般ゲームにひけをとらないヒットを記録するソフトもある（表1参照）。

しかしその一方で、内容はアダルトビデオ並みの露骨な性描写を含むものが大半だ。いくらゲーム性が付加されても、アダルトゲームは欲情をかき立てることを目的としている。そのため売りはいかに過激な内容、グラフィックを盛り込めるかだ。しかも、ビデオや雑誌などと比較しても、過激さの度合いはかなりのものだ。単にヌード写真やセックスを扱うだけではない。レイプ、近親相姦などは日常茶飯事で、レズ、SM、ロリコン、制服、はては放尿やスカトロものなど、マニアックな内容のものも多い。

また、従来は描写能力の限界でアニメ風の絵が多かったのだが、近年パソコンの性能の向上により、CD-ROM

図1　パソコンゲーム市場でのアダルトゲームのシェアの推移



Hゲーム摘発事件 '91年11月25日

平成3年11月25日、京都府警の青少年課によってソフトハウスの「ジャスト」と「キララ」がわいせつ文書販売目的所持容疑で家宅捜査を受け、同社社長2名が現行犯逮捕、ソフトが300本押収された。この事件によって摘発を受けたソフトは「天使たちの午後Ⅲ番外編」「天使たちの午後Ⅳ」(以上ジャスト)、「ドラゴン・シティ」「沙織」(以上X指定)の4作。事件の発端は、平成2年の秋ごろ、京都府で中学生がアダルトゲームソフトを万引きをしたこと。これを契機に京都府警が捜査を開始し、結果的に摘発へとつながった。

摘発を受けたソフトには、メーカーの自主判断で18禁の表示がされていたものも含まれていたが、事実上未成年者が購入する際に規制はなく、今回の事件を引き起こす遠因となった。また、この事件が業界に及ぼした影響は大きく、ソフ倫発足の直接の原因にもなっている。



「沙織」の1シーン。
確かにかなり過激な内容だ。

を用いて実写映像を取り込んだアダルトゲームも普及してきた。中にはAVの映像を直接取り込んだゲームもある。他にも輸入ソフトを中心に、無修正グラフィックを盛り込んだソフトが話題となったことは記憶に新しい。

一方消費者の側では、パソコンの普及に伴い、低年齢層のユーザーが増加している。当然何も規制がなければ、彼らもまたアダルトゲームを購入し、プレイしようとするだろう。ところが、販売店側が未成年者にアダルトゲームを販売することを自粛しようとしても、ゲームはパソコンに通さなければ内容を確認することができない。しかも実際にかなりの時間をかけてプレイをする必要がある。そのため現実問題として、パッケージに何らかの表示がなければ、販売の基準となるものがなくなってしまうのだ。

こうした状況から、現在では業界の自主規制団体として「コンピュータソフトウェア倫理機構」が発足し、制作者側の責任としてソフトの年齢制限と、18禁、R指定のシール添付を各ソフトメーカーに義務づけるようになった。

しかし、そこに本当に問題はないのだろうか。

表1 93年度有名パソコンゲーム出荷状況（編集部調べ）

一般ゲーム	本数	アダルトゲーム	本数
三国志Ⅳ (光栄)	11万本	ドラゴンナイトⅣ (エルフ)	4万本
AⅣ (アートディンク)	5万本	ランスⅣ (アリスソフト)	4万本
ルナティック・ドーン (アートディンク)	5万本	あゆみちゃん物語 (アリスソフト)	3万本

18禁▼R指定

卒業IIはなぜ規制されたのか

アダルトゲーム規制問題の真相を探る

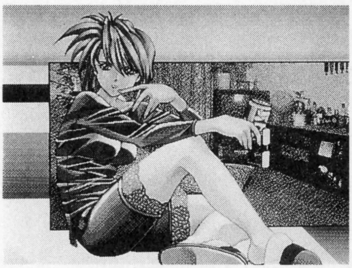
発売直前で「18禁」となってしまった「卒業II」。その原因は？ ユーザーからは見えにくい事件の顛末とは？



H 「卒業II」はこうして18禁となった

1994年5月28日、パソコンユーザーの幅広い支持を得ている「卒業」シリーズの第二弾、「卒業II」が発売された。ところがこのソフトに飲酒・喫煙・賭博などのシーンがあるとして、「18歳未満者への販売禁止ソフト」、いわゆる「18禁」に指定されてしまった。そのため、早くから予約していた未成年のユーザーに対する返金処理や、「18禁」のシールに心躍らせたアダルトなユーザー達からのクレームに市場は混乱した。

事件の発端は、93年11月、「卒業II」の発売元であるジャパンホームビデオ（以下ＪＨＶ）がコンピュータソフトウェア倫理機構（以下ソフ倫）に加入したことに始まる。その際、「卒業」（以下「卒業I」）を既発ソフトとして登録、なんの問題もなく一般作の認可が下りた。


問題となった飲酒シーン。品位が落ちたときのみ出現するイベントだ。

その後、「卒業I」に準じた形でPC－98版「卒業II」の制作を開始、ソフ倫の規定に沿って、発売3週間前に自主審査を申請、CGを提出した。ところが、発売を2週間後に控えた5月中旬、突如「18禁」の通達がなされた。理由としては、前出のとおり飲酒・喫煙・賭博シーンがある、とのものだった。

ＪＨＶ側は、同様のシーンがあるにもかかわらず「卒業I」は一般作で、「卒業II」が認められないのは不当として反論。

コンピュータ・ソフトウエア倫理機構とは

前ページで取り上げた平成3年の摘発事件を皮切りに、業界内に倫理規制の必要性を問う声が高まった。それを受けて平成4年12月1日、ソフトメーカー有志による自主規制団体として、ソフ倫は誕生した。

運営は会員制で、財源は会費（入会金30万円・月会費1万円）と統一シールの売上（一枚当たり15～23円）でまかなわれている。

加盟は任意だが、流通や会員メーカーからの推薦が必要。会員メーカーは規定に沿った作品作りと新作の登録を義務づけられ、規定にあわない部分があれば、修正が指示される　審査方法は次の2通り。

事前審査＝発売月の3か月前より受付。マスターコピーをはじめ、すべてのグラフィックデータ、テキストデータ、動画部分を録画したビデオテープ、印刷物、販促物と、そのソフトに関するほとんどすべてのものを一通り提出する必要がある。（審査料10万3千円）

自主審査＝倫理規定に沿って制作したことを前提に、メーカー自身が審査し、保証書を添えて、マスターコピーと商品サンプル、倫理規定に照らし合わせてもっとも過激な場面の画面サンプル（静止画の場合最低10点、動画の場合はビデオテープに録画したもの）を発売2週間前までに提出する（審査料は無料）。

輸入ソフトには事前審査が義務づけられているが、国産の場合は、ほぼ全部が自主審査によるものだ（卒業Ⅱの登録も自主審査で行われた）。提出物の審査については審査会に全面的に委託される。

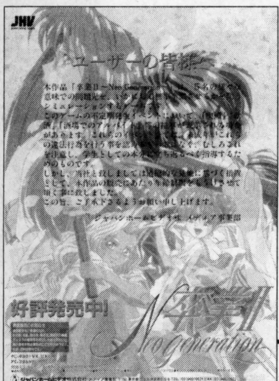
こうして審査されたソフトは、審査や申告の結果に応じた統一シールを貼って販売される。シールは「18禁」、15歳以下への販売を禁じた「R指定」、一般作に貼付する「ソフ倫シール」の3種類。会員メーカーのソフトは必ずいずれかのシールを貼らなければならない。

これに対してソフ倫は「卒業Ⅰ」を一般作としたのは既発ソフトゆえの特例であり、「卒業Ⅱ」を一般作として発売するのであれば修正が必要、と説明。また、修正が無理な場合、7月まで発売を延ばせば発足予定のR指定（15歳以上を対象）に該当可能との話もあった。

しかしＪＨＶは発売日が迫っており、修正はもちろん、発売を延期することも無理と判断。予定通り一般作で発売するためにソフ倫に退会を申し出たが、流通側からの説得で断念。やむなく「18禁」での発売となった。

7月、「一般ソフト制限付（Ｒ指定）」が発足。同時に、ＪＨＶはＰＣ-98版「卒業Ⅱ」のＲ指定への切り替えを申請。また、移植が予定されていたＴＯＷＮＳ版のＣＧ・シチュエーションを変更したうえでの一般作化を申請。流通各社の承認を得て、認可される。

そして現在、ＰＣ-98版はＲ指定としてアダルト系のコーナーに並び、ＴＯＷＮＳ版は一般作として発売が予定されている。



電撃王8月号（'94 7/20発売）等に掲載されたJHV からの告知広告。ユーザーに対して与えられた情報は、この告知のみだった。以下はその内容（本文のまま）。

「ユーザーの皆様へ」

本作品「卒業2～Neo Generation」は、5名の様々な意味での問題児を、いかにして無事卒業させるかを問うシミュレーションゲームです。このゲームの不定期発生イベントにおいて、「喫煙」「飲酒」「酒場でのアルバイト」などの描写が表示される場合があります。これらのイベントすべては、未成年がこれらの違法行為を行うことを認めるものではなく、むしろこれを注意し、学生としての本分に立ち返るべく指導するためのものです。

しかし、当社と致しましては道徳的な見地に基づく措置として、本作品の販売にあたり年令制限をもうけさせて頂くことに致しました。この旨、ご了承くださるようお願い申し上げます。

■ジャパンホームビデオ(株)　メディア事業部

ソフ倫の考える規制観とは

H ソフ倫広報委員への一問一答

—表現の自由についてどう思われますか？

ソフ倫「ソフ倫はもともと自主規制を行う目的から各パソコンソフト制作メーカーが集まり、設立された団体ですから、表現の自由を束縛していることにはならないと考えます。

また加盟メーカーによって作成された倫理規程を、みずから守っているのであり、また倫理規程を改訂するのも各加盟メーカーです」

—加盟していないメーカーさんに対する権限はないわけですが、その辺りの課題などもお感じになるのでは？

「前述の通りパソコンソフト内容についての自主規制を行おうというメーカーが集まった団体であり、ソフ倫の運営主旨を理解した上で、必要と感じて加盟されているメーカーで運営しています。

現時点でソフ倫がなくても影響がまったくないと考え、なおかつ今まで通りソフトウェア制作、販売をおこなうことができると考えるメーカー様にまで、ソフ倫の加盟を勧誘したり、またソフトの内容について強制することなどできるはずもありません」

—芸術的なものへの対処など、規程の大幅な変更は今後ありえますか？

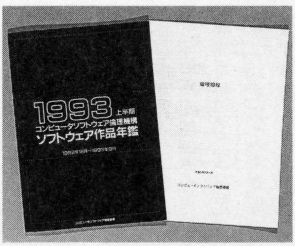
「まず大幅な変更は、ないでしょう。現在の規程は当然、現時点で守って頂かなければなりませんが、世情は組み入れて行きたいと思っておりますので、今後長期にわたって倫理規程の変更が絶対にない、と言っているわけではありません。またソフ倫以前の問題として、芸術か猥褻か、という問題は簡単に解決はしないでしょうし、非常に難しい問題でしょう。だからこそ、ちょっとした風潮に左右されて倫理規程を改訂したりするべきではないと考えます」

—卒業Ⅱの経緯を聞かせてください。

「当初『一般ソフト作品』としての申請がなされていたのですが、ソフ倫の方へ作品などの素材を提出いただいた時点で『一般ソフト作品』の範疇ではないという判断があり、その後、双方合意の上で『18歳未満者への販売禁止ソフト作品』へと変更となった経緯があります」

—卒業Ⅱの喫煙シーンは未成年の喫煙を推奨していると判断されたのですか？

「喫煙に限らず、法的に規制されている事柄が表現されるものに



ソフ倫「倫理規程集」と「作品年鑑」。写真は'93年上半期のもの。内容は美少女ソフトのカタログのよう。

■倫理規程（抜粋）

●18歳未満者への販売禁止ソフト作品の判断基準

3　教育に関する表現について

・飲酒、喫煙等は未成年のものがこれを行う表現、描写を含むもの。
・麻薬、覚醒剤、シンナー、または睡眠薬等の使用、および賭博やこれに類する行為を詳細、具体的に描写し、これらの行為を容認したり賛美し、射幸心をそそったりする等、薬物異存心または好奇心をいたずらにあおるもの。
・少年少女、老人、心身障害者、動物等の弱者に対して暴力、悪口雑言を行使する表現、描写に誘引性、模倣性をもつもの。

●一般ソフト作品制限付（R指定）の判断基準

3　教育に関する表現について

・未成年者、とくに学籍にある者の行動が社会的理念に反したものにならないよう、留意する。特に、その制作意図が社会的理念に適したものであっても、その内容が年少者に誤解される可能性を持つと判断できる場合は該当する。
・麻薬、覚醒剤、シンナー、または睡眠薬の使用、および賭博やこれに類する行為を描いたもの。
・登場人物の悪意を感じさせる行動や発言を賛美、容認するもの。
・教職者や保護者に対して過度の暴力、悪口雑言を行使する表現、描写に誘引性、模倣性を持つもの。
・青少年が、その空想性・非現実性を識別しうる内容、またはドキュメンタリーもの、手記を素材とした現実的な内容であっても、その一部の内容に性、粗暴、残虐の各項目に照らして過度に刺激性を持つもの。

ついては、判断として「一般ソフト作品」の範疇から外れることになります」

――規程によると18禁ということになると思われますが、なぜ「一般ソフト作品制限付（R指定）」にできたのでしょうか？

「一般社会通念と照らしあわせて『一般ソフト作品制限付（R指定）』とし幼児を含めた中学生以下の者への購入、鑑賞に留意するべきソフトと判断したためです」

――ソフ倫からの修正指示に対して、反論できる場というのはありますか？

「それは、当然あります。修正指示に対しての反論というよりも、双方での相談によって、よりよい方法を提案しながら、解決していく方法をとります」

――卒業IIの場合は反論がなかったのでしょうか？

「この件に限らず日常作業として各加盟メーカーとの相談は、随時行っております」

――問題が起きたときなど、消費者であるユーザーには事実が正確に伝わらないような気がしますが？

「制作メーカーの方でのユーザー様への対策、また広報活動等による告知しか方法はないと思います。

前述の通りパソコンソフト内容についての自主規制を行おうというメーカーが集まった団体であり、ソフ倫の主旨を理解した上で、必要と感じて加盟されているメーカーで運営しています」

――今回の件で市場が混乱したことについては、どうお考えですか？

「今後、各メーカーが混乱を最小限にとどめるように対応していくべき課題だと思います。ソフ倫へ新規ソフトウェア作品を提出した後、倫理規程に抵触する箇所があった場合にも、ソフ倫と加盟メーカーとの双方での相談、及び修正、変更等の対処ができるような時間的な余裕をもった行程計画で、ユーザー様、その他の方にご迷惑をかけないように心がけていければと考えます」

ソフ倫と流通

流通側はソフ倫の規制をどう感じているのだろうか。流通として最大のシェアを持つ（株）ソフトバンクに聞いてみた。

「ご要望があれば、どんなソフトでも流しています。もちろん18禁シールを貼ってあるという前提で。ショップさんも我々も、あくまでも自主的にやっています」

確かにいくつかのショップに問い合わせたところ、アダルトソフトの場合、「お客様に安心して売ることができる」と、みな一様にシールを入荷の基準にしているようだった。

現状ではシールが貼られていないもの、すなわちソフ倫の認可が下りていないものは、流通にのることはないようだ。

3DOジャパン レーティングプログラム

3DOジャパン レーティングシステム

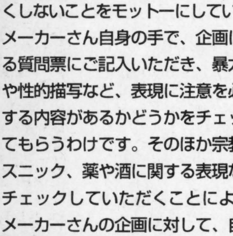
私どもでは、ソフトメーカーの自主的な倫理管理を鼓舞するというのを基本コンセプトにしています。具体的な基準は「ガイドラインズ」というのを設けていまして、内容は基本的人権に基づいた必要最小限のものになっています。

ただ、私どもの場合、基本的なルール作りの前に、ライセンス契約という信頼関係のもとに、ソフトメーカーさんとのお付き合いを始めさせていただいています。ですから、私どもが本意としないタイトルについては、ご相談の時点でお断りすることもできます。レーティングは、一般向け［全年齢対象］(E)、16歳未満不適（16）と、成人向け（AO）という３段階をもうけています。

まず、メーカーさんがソフトを作られる際、企画書を提出していただきます。ただし、内容に関しての審査は全くしないことをモットーにしています。メーカーさん自身の手で、企画に対する質問票にご記入いただき、暴力行為や性的描写など、表現に注意を必要とする内容があるかどうかをチェックしてもらうわけです。そのほか宗教やエスニック、薬や酒に関する表現などをチェックしていただくことによって、メーカーさんの企画に対して、自発的な倫理管理を示唆することになります。そして、最終的にメーカーさんの方でレーティングを判断し、申告していただくシステムです。

３DOはお茶の間用、家庭用機器です。成人向けソフトに限らず全年齢対象のものでも、取り扱いとレーティングには慎重にならざるを得ません。

（３DOジャパン談）



これが限界？ 3DOアダルトソフト第一弾。
麻雀狂時代/AVギャル制服編（マイクロネット）。

開発者の語る規制への疑問

あまりに多い不透明さ

まずは「卒業Ⅱ」の開発、販売元である、JHVとヘッドルームに聞いてみた。

JHV 「『卒業』がただし書きも何もなく、ごく普通に一般作と認められたので、それに準じたものを作れば一般作で通って当然、と判断して『Ⅱ』を制作しました。なぜ同じ内容で『Ⅱ』だけが18禁なのだ、と訴えると『「卒業」はあくまで既発のものとして特例で認めた』という返事。特例なら特例と言っていただかなければわからないではないか、ということで話は平行線をたどっていました。

ソフトの開発工程は押せ押せですから、データを提出できるのはどうしても完成する直前になってしまいます。現実問題として、そこでデータを取り直し、原画を描きおこし、色をつけ、文字メッセージも直すとなりますと、ひと月やふた月の延期では出来ません。開発現場の問題もあり、ユーザーの方をお待たせするわけにもいかず徹底的に異を唱えました。

やむなくソフ倫を脱退して一般作で発売しようともしました。しかし、流通さんから御説明をうけ、最終的に18禁で出すことに決定しました。



「卒業Ⅱ」画面写真。「Ⅰ」のそれとどこが違うのだろう。

確かに18禁に指定することで、未成年のユーザー様にご迷惑をおかけしますが、ソフ倫さんからR指定が発足すれば切り替えられるというお話を伺いまして、当初は18禁で発売し、すぐにR指定にすれば「卒業Ⅰ」のユーザー様の9割以上の方にはお買い上げいただけると判断したのです。

ところが、いざR指定の切り替えを申請してみると簡単にはいかず、審議、切り替えの宣言、流通への確認と手続きを経て、審査の方に『本当だったらR指定で認められる内容じゃない』と言われながらも、ようやくR指定にこぎつけたのです。7月初頭に切り替えを申請して、実際に認可が下りたのは15日でした。

規制はある程度必要だと思いますが、規制をする以上ボーダーラインをはっきりさせてほしいですね。作って申請してみるまでどう

さまざまな倫理規制

コンシューマ機

●任天堂＝「公序良俗に基づいた、家族で楽しめる、健全で楽しい娯楽の提供」が基本方針。開発前の企画書およびシナリオのチェックを徹底するとともに開発中も随時チェック。

●NECホームエレクトロニクス＝独自の倫理規程による。ソフトメーカーの自主判断と制作段階でのチェック。

●セガ＝独自に設置する「テレビゲームソフト倫理審査機構」による審査。ユーザーおよびその保護者の立場に立った審査を基本姿勢とする、「全年齢」「18才以上推奨」さらにゲームの範ちゅうをこえるものに対する「18才以上X指定」を設けている。

■現在、セガを中心にソニー・3DOなど数社の合同で、業界内の倫理基準の統一化へ向けて交渉中。セガの審査機構を核とし、将来的には独立した公的機関とする予定。次世代機からの適用が決まっており、当誌が発売になるころには、詳細が発表になることだろう。

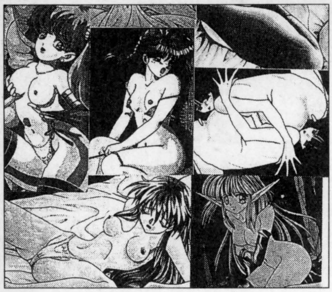
なるかわからないというのでは、ソフト作りの方向性はある程度決められてしまいます。自由にものを作ろうと思ったら、18禁でしか作れなくなりかねませんから」

ヘッドルーム「問題のシーンはキャラクターが非行に走る前兆であり、それをプレイヤーである教師が叱るという主旨ですから、その行為自体、否定はしても、肯定は一切していません。それが18禁になるということで、まずユーザーさんに御迷惑をかける。（ソフ倫は）我々の発売日を知っているはずですし、仮に18禁だとしても、もっと前にいうべきです。ソフ倫さんには何度も話し合いたいということをお願いしましたが、スケジュールがあわないとかで、一度もあっていただけませんでした」

他メーカーから見たソフ倫

他のメーカーは、ソフ倫についてどんな見方をしているのだろう。

ソフトハウスA「あるメーカーさんの一般作のソフトで、文字メッセージに非常に残虐な描写があってびっくりしたことがあります。グラフィックさえ過激でなければ一般作でOKだというのでしょうか。しかし、当社の作品でシチュエーションが問題にされた例もあるのです。もっと全般的に目を光らせて欲しいですね」



ソフトハウスB「以前、ソフ倫ができる前に、中学1年のユーザーさんから『僕のような13、14才の子供がこういうソフトをやることについて、どう思われますか?』という内容のお手紙を頂きました。それを読んで、あらためて倫理規程の必要性を痛感しました。ただし、公平な審査をして欲しいですね。現に、美少女ゲームの中にはどうしてこんなビジュアルが許されて、当社の作品が修正させられてしまうのか、と思うものもあるのです」

ソフトハウスC「我々が提出するソフトウェアにはさまざまなノウハウが詰まっています。それをプロテクトもかけずに他メーカーの方に見られてしまうのは抵抗があります。公平な立場で審査するためには倫理協会自体、第三者の方にお任せするべきじゃないでしょうか」

ソフトハウスD「規程集にはかなり細かく描いてありますが、実際守っているメーカーはすくないんじゃないでしょうか。近頃はかなりきわどい表現も多いですし。もしそれで摘発されたらどうするのか、というところは規程では触れていないんですよね。摘発された場合はソフ倫側もそれなりの被害をこうむるはずですけど」

●映倫●

「規制観としては、表現の自由とここまではいいだろうというギリギリの間で規制を行っていくということです。映倫は国の権力から映画業界を守るために出来た団体です。映画館で上映される作品の規制を行っているわけで、映画制作自体の規制を行っているのではないのです。

柱は次の3つ。第一に性器、恥毛は描写しない。第二に青少年の育成。こちらは諮問機関として青少年映画審議会があり、大きな柱になっています。そして第三は差別用語の有無、プライバシーの保護など。

第一の柱、性器・恥毛の描写に関しては、2年前に、作品によってはヘアをむりやりふさぐと却って嫌悪感をもたらすのでは、と言う声がおこり、規程に幅をもたせました（現在の表記は「性器・恥毛は原則として描写しない」と変更されている）。

審査方法は、まず台本を提出、ここで台詞のチェックを行います。そして、立ち会いによるラッシュ審査。そして映倫番号の発番となります。そして会員制ではなく、フィルム1mあたりの単価で審査料をいただいています」（談）

アダルトゲームと、規制の意義

H 規制のあるべき姿とは…

さまざまな論議を呼ぶ規制問題。規制のあるべき姿とは、一体どういうものだろう。

野放しにすればどんどん表現はエスカレートする。確かに販売規制がなくなれば、子供達がまちがって購入してしまうこともある。そういう意味では、規制は必要だろう。

しかし現在、その規制はうまく機能しているのだろうか。

アダルトゲームを作ったつもりがないのに、アダルトゲームのレッテルを貼られてしまった、今回の「卒業Ⅱ」の一件も、ひとつの例にしか過ぎないのかもしれない。

一歩間違うと、作品を縛り表現の自由を奪いかねない。そんな規制だからこそ、いい加減なやり方や基準で判断して欲しくない。

たとえば、映倫を始めとする映像関係の規制団体のほとんどは立会いによる審査だ。そして、その場で問題個所を指摘される。この方法ならば、何がどういけなかったのか、どの程度まで許されるのかが確認しやすい。もう一点は、完成前のチェック。任天堂などに見られるように、シナリオ段階や、開発途中でのチェックができれば、メーカーにとってもリスクが少ない。完成してからの修正がいかに大変かは、今回の事例を見てもわかる。

異議申し立てのシステムも確立すべきではないか。今回の件に見られるように、電話によるやり取り程度では、「言った」「言わない」の食い違いがおこるのも当然だ。書面で訴え、書面で回答するシステムがあれば、そういったトラブルは回避できる。

一番必要なのは、業界内の意思の疎通なのかもしれない。メーカーと規制団体のコミュニケーションがとれていないことには、どんな改革も望めない。作品の作り手とソフ倫。この両方が発言する意思と聞く体制が整ってこそ、本当の自主規制団体と言えるのではないか。より良い規制は、業界内部で築いていくよりほかはないのだから。

業界の自主規制団体・コンピュータソフトウェア倫理機構。現在のアダルトゲーム業界に、その存在は不可欠だ。だけど、これだけは忘れないで欲しい。どんなゲームも、たくさんの人々の手によって紡ぎだされた作品であることを。そして、その想いを。

雑誌業界からの規制に対する声

末井昭

白夜書房取締役編集局長。かつて「写真時代」編集長時代、警察との葛藤の中で幾多の規制の波を潜り抜けてきた。

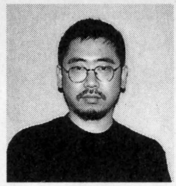
規制そのものがいい悪いは別として、エロっぽい本を作るには規制があったほうが面白いと僕は考えています。規制というものが表現を抹殺するというのは間違いだと思うんです。規制を守って、いかにギリギリの線で良いものを作るかというのもまた表現だから。

ただ、わいせつの規制というのは主観が入るからあいまいなんです。僕らがエロ本を作っていた頃の警察の規制はすごく単純でしたね。0か1かだから。今は都道府県からの条例という形で、各県によって基準が違っていますし。わかりにくい規制はやりづらいですね。

あいまいな規制の中では作り手の意識はどうしても萎縮してきてしまうのではないでしょうか。



山本直樹



漫画家。「BLUE」が都の不健全図書に指定され、あわや発売禁止に追い込まれそうになる。現在、ビックコミックスピリッツに「ありがとう」連載中。

コミック業界からの規制に対する声

よく、なぜそこまで描く必要があるのかと言われたりもしますけど、自分で面白いと思う事を描いている。それだけですね。性的なもの、暴力的なものをもってこないで、面白いものや素晴らしいものを描く人は山ほどいるけど、そこに切り込むためにはヤバイものや世の中のはじっこにあるものに触っていないと描けない部分があると思います。描きたいことを描けなくなると、漫画を描くこと自体非常に面倒な作業だから、続かないと思うんですよね。

規制する人達に関していえば、無意味なことをやっているなと。煙草がかっこいいから模倣性がある、と言うのなら、じゃあカッコ悪ければいいのかと、ヤニだらけだったりすればいいのかとかね。性犯罪といっても、マンガを読まなくても性犯罪に走る人はいるわけだし。よしんばマンガがなくなったとしても近所の犬の交尾を見て性犯罪に走る奴がでてくるかも知れない。

子供の教育上って面でも、子供がスケベな本を見ていて、殴りたかったら殴ればいい、やめろというか、語り合うのか、それはその家庭での家族の戦いだと思うし、それをやらずにシステムに任せてしまうというのはどうかと思いますね。基本的に考え方が違うので何をいっても仕方がありませんが。だからスケベで面白い漫画を描き続けることで、面白いのに封じ込めてはいけないんじゃないか、みたいに感じてもらえれば、それが自分なりの手段だと思っています。

わいせつとかの判断は個人個人で違いますからね。そういうはっきり決められないものを決めてしまうところに規制とか条例とかのばかばかしいところがあるんですよね。どうしても規制が必要ならば、異議申し立てができるとか、公平で、かつ煩雑でないシステムを確立する必要があるでしょうね。（談）

H アダルトゲームとは・・・

では、アダルトゲームとはなんなのだろう。世間一般ではHゲームとも呼ばれ、"H"だけをロコツに描いた、粗悪で作品性のないものといわれることが多い（粗悪なものが多いのも事実だが）。だが、「Hを描くこと」も立派な作品作りの動機になるはずだ。

性欲は人間の三大欲求、いわば本質の部分だ。それを描き、追求することは、はたしてタブーなのだろうか。性の商品化と、人は嫌う。しかし本当にそうだろうか。本質を描いていればこそ、作品として認められるべきではないか。

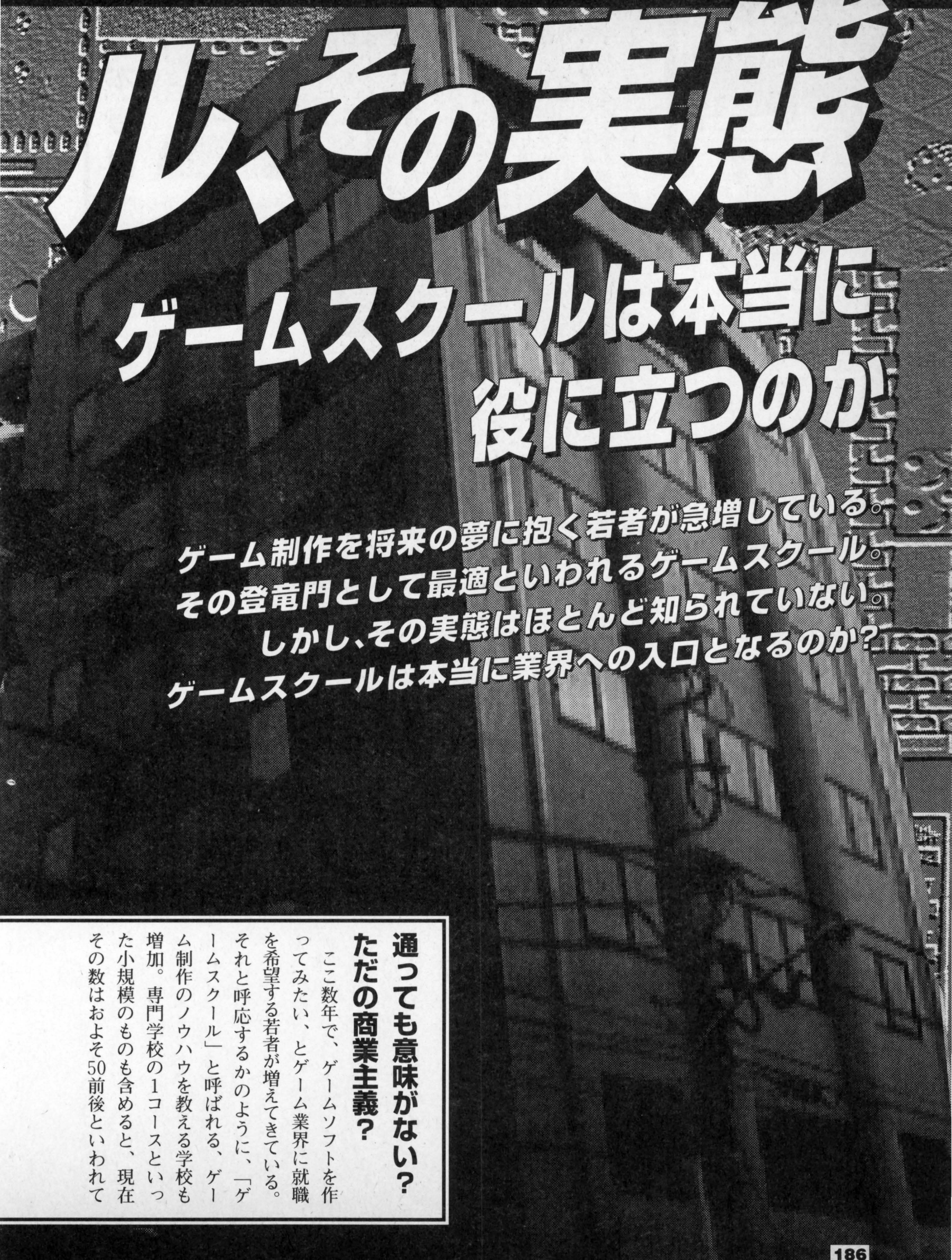
アダルトゲームは、非日常の世界だ。ゲームのようにきれいな女の子がすぐ脱いでくれたり、誰かれかまわずデキるはずがないことは、大人なら誰でも知っている。それは幻想の世界、いわば大人のファンタジーだ。RPGとなんら変わることがない、ゲームの1ジャンルと言えるだろう。

一部の団体に言わせると、性をあからさまに描いたものは女性蔑視なのだという。では、女性週刊誌の男性ヌードは、レディースコミックの乱立ぶりは、何を示すのだろう。レディースコミックのレイプものに人気があるからといって読者すべてが、性的暴行を受けたがっているとは誰も言わないだろう。

性的な刺激を空想の世界で楽しむことができるのは、大人だけの特権だ。

ものの善悪、空想と現実の境目、そういう判断基準の確立されていない年代の人々に、大人のファンタジーを見る資格はない。いや、見せてはいけない。だからこそ、未成年者への販売規制が必要になってくるのだ。いけないものだから規制されるのではなく、未成年者に見せないために規制は存在する。

性を描いたものを見る。それはひとつの娯楽に過ぎない。性を知り、性を楽しむことができる大人だからこそ、許された娯楽なのだ。



ル、その実態

ゲームスクールは本当に役に立つのか

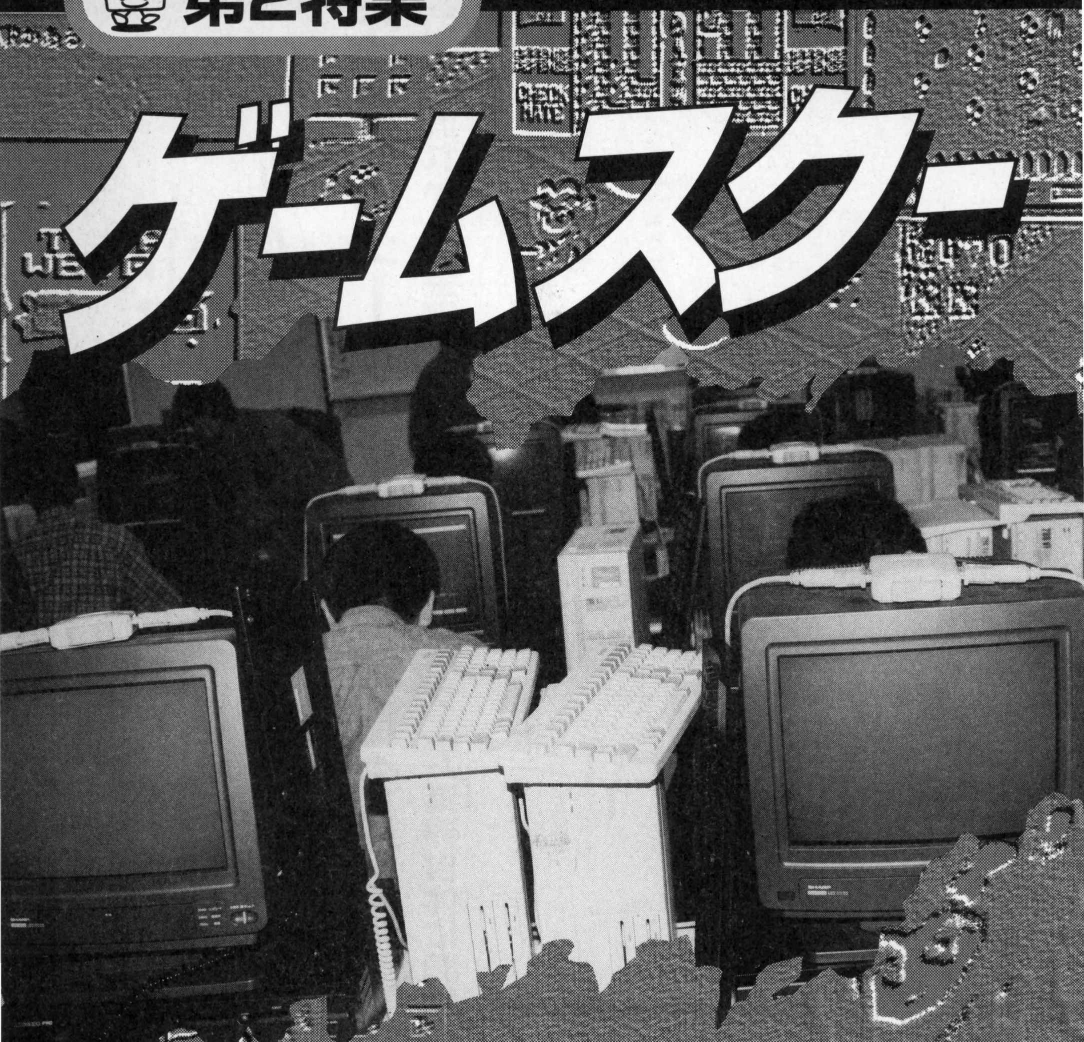
ゲーム制作を将来の夢に抱く若者が急増している。
その登竜門として最適といわれるゲームスクール。
しかし、その実態はほとんど知られていない。
ゲームスクールは本当に業界への入口となるのか？

通っても意味がない？ ただの商業主義？

ここ数年で、ゲームソフトを作ってみたい、とゲーム業界に就職を希望する若者が増えてきている。それと呼応するかのように、「ゲームスクール」と呼ばれる、ゲーム制作のノウハウを教える学校も増加。専門学校の1コースといった小規模のものも含めると、現在その数はおよそ50前後といわれて

第2特集

ゲームスクー



いる。各ゲーム雑誌にも毎号のように広告が掲載され、ゲームスクールに通いさえすれば、誰でもゲームクリエイターになれるかのようだ。

　しかしその一方で、社会全般のゲームスクールに対する評価は厳しい。「通っても意味がない」「商業主義」「金と時間のムダ」「ゲームスクール出身の一流ゲームデザイナーはいない」などと、実態がわからないためか、中には偏見まじりの声すらある。確かに才能勝負のこの業界、そうした意見も一理あるだろう。

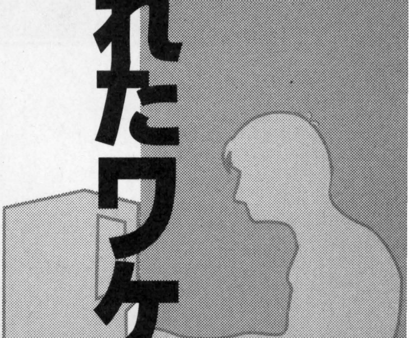
　また、すでにスクール卒業生がゲーム業界の門を叩きはじめており、メーカーの中にはスクールの存在を疑問視する声もある。

　では、実際のところゲームスクールは役に立つのだろうか。立たないのだろうか。もし役に立たないのであれば、ゲームスクールとはいったい何なのだろうか。遊びか？　趣味の延長なのか？　その実態を追究してみた。

スクール側に本音で聞く
ゲームスクールが生まれたワケ

ゲームスクールはなぜ生まれたのか?

時代の流れか? 金儲けの為か? それともゲーム業界自体に問題が? その真意を聞く。



メーカー系から専門学校まで約50校が現存

次々とゲームスクールが設立された背景には、どんな事情があったのだろうか?

最初に開校したのが、90年4月に設立された『ヒューマンクリエイティブスクール』。同校では、その理由を次のように語っている。

「5年前のファミコン絶頂期、業界自体がこれからますます伸びていくと思われていた頃、自社の開発の人材が不足していたという状況がありました。そこで、開発に即戦力となる人材を育成するために、ゲーム制作の技術を教える私塾的なものを開こうとしていたんです。一方でメーカー各社からの人材のニーズもありました。そこで、人材育成の場を開設し、業界に貢献する目的で学校組織として始めたんです」(ヒューマンクリエイティブスクール広報)

この後堰を切ったようにゲームスクールが設立されていく。自社自体に開発部門を持たないエニックスもまたスクールを開設。「今や技術者を探してくるよりも養成しなければならない時代になった。そこでゲーム業界全体に優秀な人材を生み出していきたい。そうすることでエニックスにとっていい人材、エニックスと一緒に仕事してくれる人が出てくる。そういった理由で設立しました」(エニックスゲームスクール広報)。

やはり、人材不足の解消や人材育成といったことを第一の理由として上げている。

一方、既存の専門学校などがゲームコースを新設させるパターンも少なくない。「18歳人口が少なくなってきており、他の学校にはない特色を出したいと考えたのがひとつ。もうひとつは、今までプログラマー養成を目的に、給料計算や財務管理をする人材を育成してきたのですが、生徒が楽しんで、物事を総合的に学ぶ教育を展開したい。その手段としてたまたまゲームがあったということです」(東京コンピュータ専門学校広報)、「ゲーム関係のマーケットが広がってきた反面、クリエイトしていく人材が少ない。うちはもともとファッション関係の学校をやっていまして、そこで得た教育システムのノウハウを生かしてデジタルメディア業界のほうで即戦力

となる人材を育成できればと開設したんです」（バンタン電脳学院広報）

これらの学校では、従来からある分野での経験を生かし、優秀な人材を育成することを目的としている。スクール設立には大きくわけてこの2つの理由がありそうだ。

一方その目的としては、開発での即戦力となる人材を育成することを掲げる学校が多い。授業内容も実践性を主眼に置いているという。「ゲームメーカーに就職したければうちの学校に来て下さい」（ヒューマンクリエイティブスクール広報）、「情報処理の免許やCG検定などは、就職の際にはほとんど評価の対象にならないので、作品を作ることを主眼にしました」（エニックスゲームスクール広報）、「コンピューターの知識がなくても勉強しようと思ってがんばる子はプロレベルまで行きます」（バンタン電脳学院広報）等々。

意気揚々と語る各ゲームスクール。果たして額面通り受け取ってかまわないのだろうか。

学校間で格差の進む
ゲームスクールの現状

ゲームアナリスト　平林久和

初めてゲームスクールができたのが90年の4月です。この頃、業界内でたくさんのゲームを作るために開発の人手が足りないという状況がありました。また、お金をかけて新入社員を採用しても、現場で全員が使えるわけではない。その時、学校でふるいにかけられた優秀な人材を採用していければ業界全体が得をする。それがゲームメーカーのスクール開校につながったと思います。

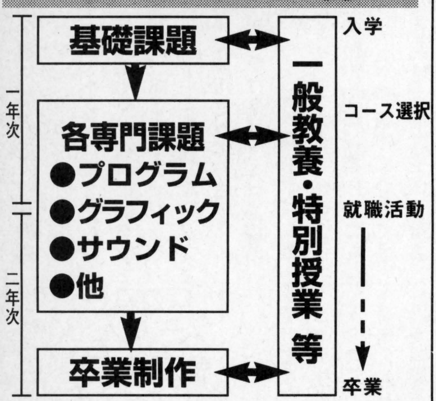
一方で、バブルが終わって景気が悪かったのが、一般企業のシステムエンジニアなんです。そのためコンピュータ系の専門学校が生徒を呼びにくくなってきた。でも彼らにしてみれば、ゲーム業界は景気がいいように見える。マルチメディアというキーワードもある。そのためゲームやマルチメディアコースを作る学校が増加した。この2つが重なったから、こんなに増えたのでしょうね。

ゲームスクールは、100人に1人の優秀な人材を育て、あるいは発見することについては有効に機能していると思います。それは放っておくと、千人に1人、1万人に1人なわけです。その確率を高める意味では、絶対に意義があるといえます。

しかし日本では、創造的な事柄は師匠から盗むもので、学校で学ぶものではないという観念が染み着いています。だから設立当初、ゲームスクールを懐疑的に見る人も多かったのではないでしょうか。それに打ち勝つために、学校側も様々な努力をしています。一方で知識や志、講師など、学校間で質が広がってきているのも事実です。そのためゲームスクールといっても一言で論じるのではなく、良質の学校には評価を、質の低い学校には批判する姿勢を御誌には望みます。

■平林久和（ひらばやし・ひさかず）
(株)インターラクト代表。
著書に「ゲーム業界就職読本」（アスキー）。

カリキュラムの一例



2年制ゲームスクールのカリキュラム例。入学後まず全コース共通の基礎内容を学び、1年後期から各専門別にコースがわかれていく。一般教養や著名人を招いての特別授業を行う学校も多い。就職活動は2年次の春から秋口がメイン。また就職活動と並行して卒業制作を進めていき、全課程終了となる。

ゲームスクールの実態

ゲームスクールの授業内容は？設備・講師陣は？関係者の声をあげながら詳しく検証。

ゲームスクールでは何が学べるのか

ゲームスクールでは、実際にどのような授業が行われているのだろうか？ ここでは学校の一例として、ヒューマンクリエイティブスクールを中心にカリキュラムや概要を示していく。

授業は2年制。1年前期ではコンピュータの知識がない人でも理解できるように、コンピュータに関する知識をゼロから学習しつつ、プログラム・グラフィック・サウンドの基礎知識を修得する。

その後1年目の後期から2年目にかけて、個人の希望や適性によって次の3つの専門コースに進んでいく。

まずはプログラム課程。次世代機の開発で中心となるC言語の学習を中心に、アセンブリ、ハードウェアの概論、ゲームで使用されることの多い数学などを学習をしていく。

グラフィックス課程では、デッサンの勉強をしながら、CGの技術、アニメーションや映画などで培われてきた映像テクニックの学習などをする。

サウンド課程では、作曲法、MIDIに関する知識や運用法、シーケンサーの使用方法などから、キーボードの演奏法、映画音楽などを踏まえたオーケストレイションの手法などを学ぶ。

こうした授業と並行して、生徒間でグループを編成し、実際にゲームを開発・作成する卒業制作を行なうのだ。またこの2年間には、一般教養の授業や、アラン・ケイなど業界有名人を招いての特別講義などもある。

授業全般に使用している機材は、主にPC－9801・X68000・マッキントッシュ。教材としてはヒューマン独自の開発ツールを使用。アーケードマシン用の「HEAT-ICE」など、実際に現場で使用されているツールもあるが、中にはファミコン用のもので、今では使用されていないものもある。ただ「他のツールでも応用可能な授業内容にしているし、卒業制作については1本の作品を共同で完成させることに意義があるので、ツールや機械などはあまり関係ない」（講師談）という。

一方、入学者のうち卒業認定を受けて卒業するのは約7割。これは卒業生のレベルが低いと次年度からの求人や、ヒューマン本社の信用に関わるためということだ。ただ「相対評価ではなく絶対評価。カリキュラムもコンピュータの知識がまったくない人を対象にしているので、授業のレベルでは問題はない」（広報談）という。

就職率は93年度までの実績で、卒業した生徒の約8割の就職が決定。ゲーム関連の内訳はその8割。そのほとんどは開発での就職だという。「卒業認定を受けずに就職する生徒もいるので総数は掴みにくいが、入学者数の約半数が開発で就職してきた」（広報談）ということだ。

在校生の原木正志さんは、学校

ヒューマンクリエイティブスクールの概要

授業時間

月～金のAM10時～PM 2時50分

学費

初年度135万円／次年度125万円

主な就職先

（93年度までの実績）

セガ／カプコン／スクウェア等



の意義を「素人でも最初から教えてくれるということなので入学しました。同じ目的を持った人たちと一緒に学べるのが一番有意義じゃないでしょうか」と語っている。

講師はいったいどんな人たちなのか？

一見完璧なカリキュラム。では、そこで働く講師はどのような方針で生徒を教えているのだろうか。

「もともとメーカーでゲームの開発をしていましたので、できる限り実際の開発現場と同じレベルの環境にして学ばせたいと考えています。会社に入ると、学校で学んだ内容やものまねだけでは勤まりません。うちではアイディアを出すような授業が多いですから、そこで生徒の独創性を引き出すようにしています。ただ物をまねるのではなくて、少し形を変えて作らせる。それが終わって初めて、自分でアイディアや企画を出させる。そうしたステップで新しいものを作らせる授業をしています」（エニックスゲームスクール講師）

「一般の学校の電子科などでは、ゲームではなくて機械を制御するプログラムの学習が多いんです。その点、専門用語やゲーム特有の知識に関してはうちは有利かと思います。特にヒューマンというソフトメーカーが母体にあるので、授業内容や機材が常に刷新されていくのが強みです。基本的なコンピュータの知識も必要ですが、ちゃんとした商品を作る場合は人間関係なども必要なんです。ですから人とのコミュニケーションなどにも重点をおいて教えてます」（ヒューマンクリエイティブスクール講師）



バンタン電脳学院ゲームプログラムコース授業風景

講師には、実際に現場で仕事をしてきた、もしくはしている人というのが多い。各人が自分の経験を生かして授業に反映させている。一方で次のような意見もあった。

「ゲームのプログラムだけではツブシがきかなくなるので、コンピュータ全般の知識を教えるようにしています。そのため生徒の中には、将来ゲーム以外の方面で就職しようと考える者も出てきます。ゲームというのは文学と同じでひとつの才能ですから、努力だけでは無理がある。もちろん卒業生の多くはゲーム業界に進んでいきます。しかし個人的には、ゲームは当面の目標だけどそれに限定しないほうがいいと思います」（バンタン電脳学院講師）

才能勝負のこの業界。ただ技術を教えても難しいということなのだろうか。

講師から見たスクール

井原　淑明

ゲームメーカーの開発勤務を経てエニックスゲームスクールの講師になる。以前の経験を生かしてCGの授業を担当。

現実問題として、スクールを出ただけでは無理な部分もあると思います。面接の際にも、ディレクターやプロデューサーなどには、スクールを出たからといってすぐになれるわけではないという話をします。生徒の数にしても、少ないほど目をかけられますから規模をあまり大きくしないほうがいいのですが、経営的にいうと大きい方がいいのでしょうね。

私の教えているグラフィックの授業の場合、生徒個人が自分のペースで学習していきますので、それぞれに差が出てきます。その辺のバランスが難しいですね。

開発器材にしても世代の交代が非常に速いですから、それに合わせて学校の器材を変える、というのは経営的にいえばつらいのではないでしょうか。（エニックスゲームスクール講師）

特集イラスト　押田Ｊ.Ｏ.

メーカーはゲームスクールの価値を認めているのか？

あれだけ完璧なカリキュラム。どうしたって素人より有利なハズのゲームスクール卒業生。では実際はどうだろうか。メーカーのもつスクールへの率直な意見とは!?

才能やセンスがあればゲームの知識は二の次？

『メタルマックス』などで有名なデータイーストでは、以前に何人かのスクール卒業生を採用しているという。

「新卒で採用したのは去年が初めてで、ヒューマンのスクールから1人採用しました。職種別に採用していまして、基礎的な専門知識があるというのが絶対条件ですね。ただ新卒では即戦力は求めません。入社後数年かけて実際の仕事を覚えてもらうことになります。ゲームスクール卒の人でも、一般の学校卒の人がもっている知識や教養を身につけた上で、ゲーム制作の知識を身につけていることが条件です」（データイースト採用担当・田中氏）

では、コンピュータの知識がない人は入社できないのだろうか？

「例えばサウンド部門の場合なら、作曲ができたりセンスがある人なら、コンピュータは入社後でも習得できますし、充分やっていけるようになります」（同・田中氏）

やはり才能というか、センスがあれば、コンピュータを知らなくてもかまわない。クリエイティブな仕事だけに、センスが重要な要素になるといえる。面接時の有利不利に関しては、「基礎的な技術力が第一条件。その上でリーダーシップや協調性があるかどうか。発想力や創造力、センスがないと難しい仕事だと思います。企画などでいえばゲームを直接よく知っている人よりは自分でいろいろなことを体験している人のほうが多いですね。ゲーム以外のことをよく知っていて欲しいというのは開発からよくいわれます。会社のほうからいうと、いろいろなタイプの人間が欲しいということです。ただ、現在の当社のレベルですと、新卒の場合はオーソドックスに勉強を積んできた、ある程度レベルの高い人がいい。中途採用では、即戦力となる、普通の人が持っていないような感覚のある人が欲しいですね」（同・田中氏）ゲームスクール卒かどうかはあまり関係がない。ゲームに限らない基礎的な知識と人間性ということだ。

「やる気」が、とても大切。技術があるとワガママになる？

データイーストの他にも、卒業生を採っているメーカーがある。

「去年は3人採用しました。普通

現場から見たスクール

入社前はゲームやコンピュータにあまり興味はなかったです。ただ、物を作るという意味では興味はありました。面接をやっていて感じることは、きちんと話ができない子が多い。世間一般にいわれてるほど「ゲームばっかりやっていてはダメだ」とは思わないですが、そういう子たちを見てるとゲームばかりやって対話がないのかなとは感じます。ゲーム制作は集団作業なので、大丈夫かなと不安になるんです。中途採用ならそれまでの実績があるからいいでしょうが、新卒だと技術も知識も経験もないので、あとは元気だけなんですよね。技術職になるとスクール出身というのは有利でしょうが、企画とかですと最終的には個人の資質です。まあ一度入社すれば学歴や出身校は関係ないですね。

データイースト開発部主任（談）

のデザイン系の学校からも採っています。ゲームスクール卒業生がもってくる作品は、実際の商品との質の違いは感じますが、その分アイディアなどが自由に盛り込まれていて楽しめるものになっているとは思います。スクール卒の人は基礎的な部分が押さえられていますから、その部分はいいと思います」（アテナ営業部・開発部）

スクールに肯定的な答が返ってきた一方で、次のような話も出た。

「ただ、ゲームスクール卒業生が入社の際に特別有利ということはありません。やる気のある人であればいいと思うんです。努力してもらえれば伸びる可能性はある。技術があまりあるとわがままになったりと、難しいところはあります」（同開発）

「営業の立場からいえば、アルバイトをしたり世間にもまれていろんな経験をしている人の方がいい仕事をしています。ゲーム開発というのも最終的には人だと思うんです。いろんな人の意見を聞きつつ、相互協力的な部分がないとやっていけないんです」（同営業）

ここでも繰り返された人物本位論。面接の際でも人柄は見ているという。

「他に一般常識も見ます。社会勉強として、いろんなアルバイトをやってみるのもいいと思うんです。開発というのは外に出る機会が少ないので、接客業とか力仕事をするとか、ゲームと関係ない仕事で経験を積んだほうが人間性ができる。そういうことを知らない人と知っている人では違いますね。仕事の厳しさを体験できるし、それが開発に生かされればと思うんです。ゲーム以外のことを経験することで、外からゲームが見られるようになると思うんです」（同開発）

最終的にはゲーム以外の知識こそ重要。ゲーム制作の知識や経験は二の次ということだ。



ゲームスクールだけが唯一の道ではない

ヘッドルーム代表　窪田正義

スクールに入れば業界に入りやすいという、一種のあこがれで来る生徒が多い。その気持ちを利用して、利益のみを追求するようなゲームスクールが多い気がします。

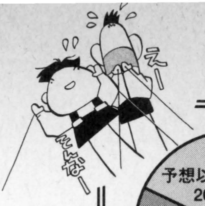
以前うちにも卒業生がいたんです。基本的なことは覚えてきたんですけど、夢を見ているんで長続きしない。下積みが我慢できないらしく、企画に行きたいとか何々したいというばかり。けっきょく残ったのが以前からプロでやっている人ばかりなんです。

専門学校というのは、一種の逃げかなとも思うんです。大学受験はしたくない、もしくは受験を失敗した。でも働きたくない。それで家庭が経済的に許されるなら、専門学校という逃げ道に流れてしまう。逆に下積みからやろうという子はやっぱり入ってきますよ。アニメやりたいならアニメ会社に入るし、ゲーム業界ならメーカーの門を叩く。そこまでやる子は違いますね。もっと根本的にいうならゲームスクールを問う前にスクールに行く人の姿勢も問うべきだ、と思います。

しっかりした目的意識で学ぶとしても、今の段階ではスクールで取得できるのはコネクションと情報のみではないでしょうか。スクールに実績がないとそのコネクションすらありません。ゲームスクールに行く金があるなら世間に出てもまれたほうがいいと思います。

うちの会社でも、一般の人に、またゲームを作っている人に間口を広げて、いろんな人の話を聞いたり、作品の募集とかもやってみたいと思っているんです。うちでさえそう思っているんだから、いろんな企業は能力ある技術者やクリエイターを探しているはずです。業界に入るのはゲームスクールがきっかけじゃなくてもいいといいたいし、企業の門を叩くことが大切だと思いますね。

■窪田正義（くぼた・まさひろ）
ヘッドルーム代表。卒業シリーズ等を手がける。

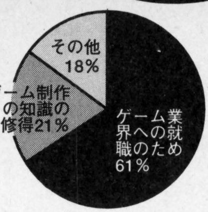


ゲームスクール生　採用担当者アンケート
メーカーはスクールをこんなに評価していない。

ゲームスクール在校生100人、ゲームメーカー50社に、アンケートを採った結果が次の通りだ。生徒とメーカーの意見にギャップが感じられる結果になったのではないだろうか?

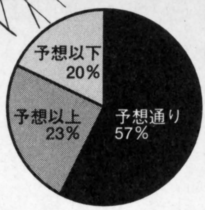
スクール生

入学の目的



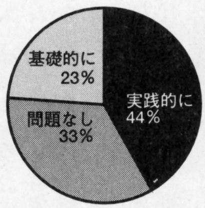
当然の結果だが、業界就職希望者がダントツで多い。ゲームスクールへの生徒の期待がそれだけ大きいということだ。

設備・講師陣



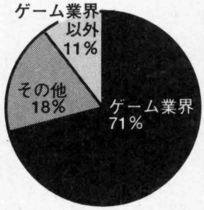
入学前から予想していた通りという回答が半数を示した。生徒のスクールを見る目も、確かなようだ。

カリキュラムへの希望



実践的なことを習いたいというのは、即戦力として就職したい、という生徒が多いことの現れだろう。

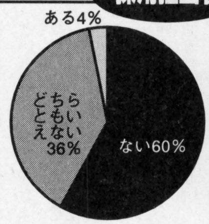
希望する進路



ゲーム業界に入りたいというのが大半だが、中にはゲームに限らず、広くコンピュータ業界に行きたいという声もある。

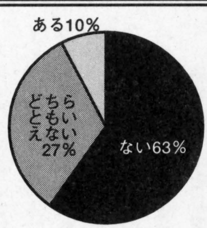
採用担当者

ゲームスクールに通う必然性



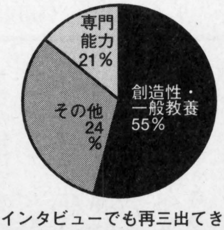
「ある」が4%というのは、ちょっと少ない気がするが、これが現実なのだろう。反対にスクールに行くだけではダメということだ。

採用に有利な点は?



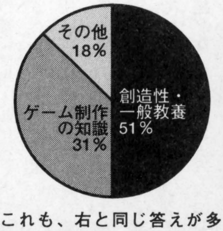
「ない」の63%はともかく、どちらともいえないというのは、最終的にはその人の人間性が重視されると考えてよさそうだ。

応募者の審査点



インタビューでも再三出てきた、「一般常識や創造性が大切」というのはどこのメーカーでも一緒ということだ。

アマチュアとして身につけたほうが良い能力



これも、右と同じ答えが多かった。ただ、できるならば基本的な技術も覚えておいて欲しいというのが本音ではないだろうか?



スクールに頼りすぎるのは危険

めだつスクール生とメーカーの意識のズレ

アンケート結果を見ると、メーカー側は実際にはスクール卒業ということを重視していないことがわかる。「ゲームスクールに行く必然性」に「ある」と答えたメーカーはわずか4パーセント。また「スクール卒業生が採用時に有利か」という項目では「ない」が63パーセントを占めている。これだけを見ると、スクールの存在意義はほとんどなくなってしまう。一方で「身につけたほうがいい能力」では、基本的な能力を身につけてほしい、という意見もある。ただ、それがコンピュータの知識だけとは限らない。ゲーム以外の知識が重要という声もあった。

ゲームスクール卒というのは参考程度にしかならないということなのだろうか。「応募者の審査点」では一般常識や創造性などが重視されている。一方で生徒側のアンケートの「カリキュラムへの希望」では、より実践的な内容を学びたい、という声が多かった。『高い技術力を学ぶ＝即戦力』という図式が生徒たちの頭の中にできあがっているということだ。確かに間違いではないが、実際はそれだけではない、もっと他の部分が大切だ、ということが読みとれる。

「学校で勉強するより現場で経験を積んだほうが必ず勉強になる」（アスキー開発部長・金田氏）

「基本的に人間性を重視するので、卒業生云々は参考にしかならない」（イマジニア広報・桜井氏）

「小手先だけの勉強では消費者に高い評価を得るゲーム作りは不可能。あくまでも心身共に健康で、本人がゲーム作りに適した独創性や感性を有しているかが大切」（任天堂・広報）

メーカーのこの声を、みんなはどのように聞くだろうか？

独自の姿勢をとる、任天堂・電通セミナーとは？

いままで紹介してきたゲームスクールとは別に、任天堂がゲームセミナーを開いていたのをご存じだろうか？　これは、任天堂と電通が共同で開催していたもの。週に1回のセミナー以外に、自宅で学習できるように開発ツール等を貸してくれることと、一切学費がかからないことが大きな特徴だ。

形態として、東京と大阪で週に1回の基本コースを1年間学んだ後、希望者はマスターコースへと進むことができる。マスターコースには修業年数がなく、現在も大学や一般企業に通いながらセミナーに参加している人もいるという。

セミナーの主旨を問い合わせたところ「ゲーム制作に興味がある人へ、純粋にその機会を与えていく。一方うちとしては、そうしたユーザー層の生の嗜好もわかる」（任天堂広報）という回答だった。

就職を目的とせず、趣味の延長としてゲーム制作を学ぶことを目的としたこのセミナー。一般のゲームスクールとは、根本的に考え方が違うところから始まっている。そのため応募対象も大学生に限定されており、その中で優れた能力を持ち、業界に入りたいと希望する人のみが、結果としてメーカーに就職していくとのことだ。

中にはこのセミナーを経て、そのまま任天堂に就職した人もいる。この卒業生はゲームスクールに対してどう思っているのだろうか？「会社からしてみれば、スクールを出ていない人にも社員教育はするので、仕事を進めていく上でゲームスクール卒が有利だとは限りません。ただこのセミナーの場合は、任天堂の社員と親密に話ができたという利点はありますね」（セミナー卒業生の任天堂社員）

参加人数が極端に少なく、毎年20人程度しか新規に参加できなかった。しかも現在セミナーは継続しているが新規の生徒募集はしていない。趣味の延長としてゲーム制作を行うこのセミナー。ある種の理想のように聞こえる。

業界の第一人者はどう考えているのか？

ゲームスクールに対するメーカーの厳しい評価。それでは、業界のカリスマと呼ばれている人たちの意見は？ゲームスクールや業界を目指すアマチュアに対しての思いを聞いてみた。

ゲームという枠にとらわれては駄目

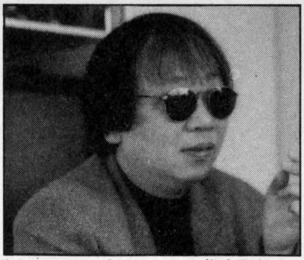
堀井 雄二

僕も昔は漫画家になりたくて、「劇画村塾」という漫画原作の私塾に通ってました。そこで教わったことが「ドラゴンクエスト」の中でずいぶん役に立っています。少ない文字数で台詞を効果的に表したりと、参考になる部分はたくさんありました。ゲームスクールも本人次第です。漫然と受け身で通うのでは駄目だということです。

最初は何でも模倣から始まると思うんです。僕も好きな先生の絵を真似たりとか、気に入った映画の1シーンを絵にしたりとかしました。そうするうちに自分の絵や世界が固まっていくと思うんです。いくら自分のものを作るといっても、まず技術が必要なので、模倣の段階で技術を身につけるというのはあると思いますね。

一ついうなら、今はゲームの概念自体がすごく難しくなってきていると思うんです。今は、コンピュータというインタラクティブなメディアを使って表現するものを全部ゲームといっていますが、それでは大ざっぱすぎて、逆に既成のゲーム観に縛られてしまう。だからコンピュータというメディアで自分が何を表現したいのか、そっちからのアプローチが大切だと思います。少なくとも従来のゲームという概念にこだわっては駄目だと思います。

コンピュータメディアは、1枚の紙と同じで、そこでは字しか書けないのではなく、絵も描けるし、いろんな表現方法があると思うんです。だから、紙だと思わないでゲームだと思うと今あるゲームの枠から逃れられない。自由な発想が大切、そういう気がするんです。



㈲アーマープロジェクト代表取締役。いわずとしれた「ドラゴンクエスト」シリーズの中心的存在。

物事の本質をとらえていかに表現するか

中村 光一

高校生の時に作った「ドアドア」のコンセプトはナムコの「ディグダグ」の面白さをいかに表現するか、ということでした。敵を一カ所に集めて、それを一気に潰す爽快感をなんとか表現したいと。授業中に友達が教室に出入りしているのを見てこれだと思ったんです。

扉が先にあったのではないんですよ。だからもの作りの本質というのは、本質の面白さがなんなの



㈱チュンソフト代表取締役。画期的なゲーム制作に定評がある。

かということをしっかり理解して、それをいかに表現するかということだと思います。表現する部分では色々なものを参考にできますが、本質の部分が面白くないと、最終的に面白いものにはならないと思います。

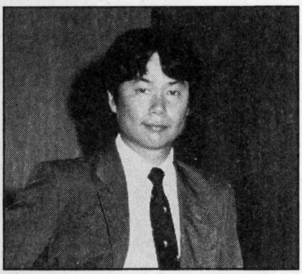
ゲームスクールでする作業には2つの意味があると思うんです。ひとつは本来の技術を学ぶために作る。それはアイディアなんていらない、模倣のレベルです。もうひとつは新しいアイディアを作るということ。今、多くのスクールでやっていることは後者なんですよね。面白い企画を出して、なんとか形にしようというのを1年とか2年でやろうとしているんですけど、時間的に難しいんじゃないかなと思うんです。むしろ、何か1本名作があって、それをいかにコピーするか等の授業をした方が、勉強としてはいいのかもしれない。

生徒のほうにも、スクールというからにはそこに行ってお金を払えば、自分がゲームを作れるようにしてくれるんじゃないか、という幻想みたいなものがあると思いますね。勉強って受け身じゃダメだと思います。

学生にしかできないことをやって欲しい

宮本 茂

今ゲームって何だかよくわからないんです。僕はコンピュータとTV画面を使って、ある時間を娯楽として過ごせれば全部ゲームだと思うんです。マリオペイントなどはゲームとして売っているけど、あれは一般にはゲームと呼んでいいのかわからないですよね。だから、本来ハードも含めて、ハードの上で楽しめるものであれば、何でもゲームと呼ぶと思うんです。


あのマリオをはじめ名作を続々と生み出した、任天堂(株)情報開発部課長。

ところが今までは、インベーダーやスーパーマリオ、ドラクエのようなものだけ、基本的には平面上でのアニメーションを使ったものだけをゲームと呼んできたわけです。この中でいろんな作り方やノウハウがあって、みんながそのやり方を学んでいる、これはプロも一緒なんです。

それが現在、ハードが変わることで変化してきています。根本にあるTVゲームの概念の変化や、作れるものの変化が起きているわけで、今までのハードを使って今までゲームとして定義していた、物を作るノウハウはだんだん古びていくかもしれません。その中で常に新しい物を作ってきた人たちは、以前あるものの上に乗っかりながら、新しい技法を模索しているんです。この新しい技法を模索するという場合には先生はいません。それをやることが新しいゲーム作りの核になっているんです。当然学校では習えない。じゃあどうするかというと、未知のものに取り組んでいくエネルギーというか、わからないときに自分なりに手をつけてやっていくという、そういったエネルギーをいかに高く保っているかということが大切だと思います。

模倣もひとつの勉強ですからいいとは思います。でもなかなか模倣から新しいものは生まれないですよね。だからまず、自分が本来物を作りたい人間なのかどうかを考えないといけないですね。

僕は学生の頃、企業に入ってやれることはやらなくてもいいと思ってたんです。学生だからできる危険なことをやろう、というのがテーマでした。それが現在役に立っているかどうかはわかりません。しかし、小ギレイに上手になるんじゃなくて、学生にしかできないギャンブルをやってほしいです。もちろん売れるものを作らないと駄目です。独りよがりになってはいけない。でも製造ラインにのらないとか、メモリーが大きすぎるとか、今のコンピュータではできないとかはいいじゃないですか。いずれ将来できるようになります。そういった意味で、小さくまとまったものよりは、学生にしかできない、そういうことをやろうと思ってもらえれば嬉しいですね。

本当に意義はあるのか？

スクール側とメーカー側にある大きなギャップ。ゲームスクールの存在は、本当に意義があるのだろうか？

ゲームスクールは万能ではない

「スクールに入って良かったのは、視野が拡がったということです。ゲームを作る人は自分みたいな人間だけじゃないことや、業界の仕組みとかがはっきり見えてきました。その意味では意義は十分あると思います」（エニックスゲームスクール在校生・小野亮さん）

「技術を身につけるには書籍などでの独学では無理だと思い技術を学ぶために入学したんです」（東京コンピュータ専門学校在校生・内藤正尊さん、角川義行さん）

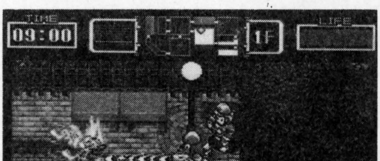
「以前から興味のあった内容以外では触れることのなかった授業も多く、逆に発奮材料になりました。基礎を押さえるためには有意義な場所ですね」（バンタン電脳学院在校生・秋山豊さん）

以上は在校生の声だ。それぞれがスクールに通ってよかった、という気持ちでいる。「現在ＳＦＣソフトの開発をしています。初めはベーシックすら知りませんでした。学校に通ってどこまでできるようになるか不安だったんですが、一通りわかるようになり自分でも驚いています。スクールに絶対行けとはいいませんが、独学で学ぶのとスクールや企業で学ぶのとでは、同じことでも技術やテクニックの質が違うと思うんです。私はプログラム以外にも企画やサウンド、グラフィックの基本的なことを一通り教えてもらったので、ずいぶん便利だと思いました。まわりの人がみんな同じ目的で勉強するのは楽しいことですし、将来それが役立つなら素晴らしいことだと思います」（データイースト開発担当者）

実際にゲームスクールを卒業し、ゲーム開発者となったこの人の言葉もまた真実なのだ。

また、ヒューマンから発売されているソフトの中に、ゲームスクール在校生が制作した作品がある。『セプテントリオン』や『ザ・ファイヤーメン』などだ。

これらの作品は、ヒューマンクリエイティブスクールの学生作品商品化プロジェクトを通じて制作・発売されたゲームだ。しかも、ヒューマンの社員は締め切りの管理などをするだけで、実際のゲーム制作やバランスのチェックなど、ゲーム内容に関する部分は学生の手に任されているという。



ヒューマンの「ザ・ファイヤーメン」。プレイヤーは消防士となり、迫りくる炎を消していくというゲーム。消防士を自機、炎を敵と考えたシューティング的なソフトで、このアイディアが秀逸だ。

また、どちらのゲームにもプロからは生まれてこないような斬新な発想やアイディアが盛り込まれており、学生の柔軟な思考や発想を生かしたゲームとなっている。各ゲーム雑誌での評価も高かった。

しかし、こうした優れたソフトはゲームスクールを出たからといって必ず作れるものではない。スクール生の作品数全体からすれば、この2作が微々たる数であることがそのことを如実に表している。スクールで学んだ内容を消化し、自分なりのアイディアでできあがった物なのだ。

学ぶこと、そして作品を創ること

ゲームスクールは決して役に立たないわけではない。逆に役に立って当たり前である。なんたって朝から帰るまで「ゲーム創りに役に立つ知識と技術」を教

えてくれるのだ。要は「本人のやる気」なのである。どんなにスクール側がいい授業を組んでも、生徒にやる気がなければ役にたつわけはない。本気で授業に臨めば絶対なにか他の人間が得られないものを獲得できるだろう。ただ、一般に「学校なんて出ても役にたたない」といわれるのは、ゲームを創るという作業が「知識、技術」だけではダメだからである。

　今回の、たくさんの現場にかかわる人達のインタビューを読んでもらえればわかるが、必ず言われることは「視野を広げること」。そのために本や映画などにより多く接することが必要だといっている。では、何でそんなことが必要なのだろう。それはいいものを見分ける「目」と「感性」を育てるためなのではないのか。「もの」を創るのは「技術」があればできる。だが「いいもの」を創るのは、それでは足りない。自分がいまどんなレベルのものを創っているかという判断ができること、そしてひとに伝えたいことを表現するための力を得ること。そしていちばん大切な自分の表現したいものの質を高めることだ。そのためには、より多くの人の作品に触れる必要がある。それは自分の世界（許容範囲）を広げることだ。世界が広がると今まで一つしか知らなかったものが二つ、三つと増えていく。そうすると今、自分が知っているものより「いいもの」あるいは「悪いもの」ができ、比べることができるようになる。比較対象ができる。どんどんものを判断していけるようになる。そしてそれは同時にいろいろな人の考えやアイディアに触れることにもなる。それは自分が作品を創るときのヒントにもなるし、表現する方法の手数が豊富になる。ゲームを創るのにゲームだけに触れているのでは人を感動させるようないい作品は創れない。世界が狭すぎる。業界の中だけのものを見、再生産を繰り返せば、それはいつかワンパターンに陥り、粗悪なパロディだけになってしまう。たくさんの素材を知ることだ。より多くの良い作品に触れなければ感性も育たない。人の感性を吸収して、自分なりに消化し、発酵する。作品として「感動」を語る時、語る言葉はより多い方が、その想いを人に伝えることができるだろう。



　コンピュータの発達に伴って、ゲームの可能性はますます広がっていく。それだけにアマチュアの柔軟な思考が期待されているし、そうしたゲームの可能性や方向性を指し示す感性が求められている。

　ゲームスクールは技術を学ぶ場として最適だ。基本的な「技術」と「専門知識」を与えてくれる。業界に入るきっかけになるかもしれない。ただ、なにかを創りたい、プロになりたいというのであればやはりプラスアルファが必要になるだろう。あくまでゲームスクールは本人の努力しだいなのだ、ということを認識してほしい。

　結局、どれだけ実力を付けれるかは本人のやる気の問題だ。才能などと口にする前に、自分が人よりどれだけ世界を広げたかを考えて欲しい。自分を磨くことができるのは、自分だけなのだから。

　メーカーは「良い」ゲームを創れる人材を求めているのだ。そして私たちも見たことのないすばらしい作品に出会えることを願っている。



信!!

ーションゲーム

RPGを凌げるか?

家庭用ゲームと言えば、「ドラクエ」、「ＦＦ」に代表されるＲＰＧが主流であった。ところが、最近違う流れが生まれつつある。シミュレーションゲーム、この一般的には「難しそう」と敷居が高かったジャンルが人々の心をつかみ始めている。その魅力は何なのか？ ワンパターン化に悩むＲＰＧ。その影で成長するＳＬＧは、ＲＰＧを凌げるか！？



第二特集 1

「ときめきメモリアル」の底力

一見ギャルゲーにしか見えないこのゲームが、なぜここまでプレイヤーを魅了したのか。

このジャンルでは、驚くべき販売本数

「ときめきメモリアル」はPCエンジン版として'94年5月27日に発売された。発売前の評判はそれほど高いものではなく、初回本数も4万本と冷えつくPCエンジン市場を象徴するものだった。

ところが、「『ときメモ』が面白い」という情報が口コミで流れ始めると、再販が追いつかないほど売れ始める。発売後現在まで、計4～5回追加販売し、累計10万本。

某ゲーム誌の人気投票でも「バーチャファイター」に次ぐ2位。そして、ニフティーサーブ（パソコン通信）のゲームマシンフォーラムでは、書き込み数＝4万7053件（6月9日現在）。これは同フォーラムではダントツ1位。すさまじい人気を博している。

現在、プレイステーション、サターンに移植中で、PS版の受注本数は30万本、専門誌の前人気ランキングではもちろん堂々の1位。

なぜ、「ときメモ」はここまで成功したのだろうか？

〜業界人の「ときメモ」魅力対談〜
ときめきメモリアルに見る恋愛論

初恋・・・

あの頃のボクが、いるんです・・・。（笑）

ときめきメモリアルがなぜこんなにウケているのか。その魅力の秘密とは？　ゲーム業界に関わる4人が、対談を通して魅力を分析する。



「ときメモ」にハマるきっかけ

編集部：ときめきメモリアル（以下　ときメモ）をプレイされたきっかけは？

吉原：ゲーム雑誌のランキングなんか見てて、納得行かないゲームがひとつあったんです。バーチャ、鉄拳ときて、ときメモ、デイトナ…。ちょっと待てと。「ときメモ？　これは一体どういうことだ！」ということになったんです。これはひょっとして我々の想像を絶して面白いに違いないと思ったんです。ところが、しばらく手に入らない時期がありまして、そうするとみんな気持ちだけ上がっちゃって。

小泉：大人の女性から見て「ときメモ」っていかかですか？

細谷：ギャルゲーにはまらない人がはまっているのはすごいですね。それと、主人公に自分を置き換えてシミュレートするという意味合いでいけば、「俺ってモテるはずなんだけど（笑）、ナゼ？」とか、「女の子がちょっとイージーすぎる。こんなことあり得ない」とは思いました。

吉原：女性は精神的に工夫しないとツライかもしれませんね。

細谷：そうですね。

小泉：桝田さんはどんなきっかけで？

桝田：知り合いが面白いから絶対やってみろと。コナミも力入れてないし、発売日に買わないと絶対に売り切れちゃうからって。それで、買ってきて、久しぶりに徹夜してしまった

小泉：なぜこんなにウケてるんでしょう？

桝田：プロとして、何で受けてるのかっていう理由を分析してみたんです。一個一個の要素を取り出すと、全然新しくもなんともないし、育てるのはむちゃくちゃ簡単。1年くらいでモテモテな男の子を作れちゃう。そこからモテモテなのを前提にシミュレーションしてるのが楽しいんだよね。絶対ありえないもん。発想を逆転し

読者 私の初恋

●年上の看護婦さんでした。余り笑わない人だったので、笑顔が見たくて必死にバカな事をやってたのが懐かしいです。今じゃただのお友達なんだよな。　山口県　24歳　男

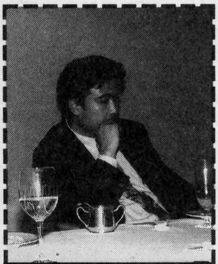
たところが、スゴイんです。もうひとつは、細かいイベントの作りこみ。僕が作った天外魔境IIもそうなんだけど、ひとつひとつを丁寧に作ったから、もったんですよ。あとは制作者一人の人間の匂いしかしないこと。やりこむと分かるんだけど、作者の高校の行事に対する価値観が如実に表れている。

小泉：詩織ちゃんを狙っていて、他の女の子を相手にしないと結局詩織ちゃんにも嫌われちゃうじゃないですか。その辺はどうですか？

桝田：凡人の状態で爆弾抱えさせられるとクソゲーなんだけど、パラメータ上げてスーパーマンにしてからの爆弾じゃない。モテる男の悩みだよね。

吉原：ダラダラ遊べますよね。目的もなく。あの子にあんなこと言ってもらえたとか、ほっぺた赤くしてくれたとか…。すごい楽しい。

桝田：コナミであんな軟派な企画がよく通った



吉原正訓
ゲームデザイナー。大江戸ファイトや悟空伝説など、多くの作品にたずさわる。

よ。作った本人は、こうすればきっと面白いという自信がきっとあったと思う。でも、あれを通すのって至難のワザだ。

効果的な「普通っぽさ」

小泉：吉原さんはあのゲームのどの部分に惹かれたのですか？

吉原：適度な乳臭さですかね。グラフィックにしろ、すごくかわいいわけではないけど。そういった部分を頭の中で修正して、理想に持ってくみたいなところがあったんです。有名な声優さん使ってるわけじゃないから、そのゲームだけの世界で…。

小泉：先入観を持たずに遊べたということですね。

吉原：ギャルゲーそのものに拒絶反応を持っていた人に対して、緩和するような絵だったんじゃないかな。特に、嫌悪を感じさせるような絵ではないしね。少年漫画くらいの、グラフィックに対しての許容量で入れるんですよね。この程度だと。

桝田：Hがなくて商品としてもたせたというのは絶妙だね。

吉原：一緒に帰りましょといって、一緒に帰って何が楽しいんだろう？

小泉：普通Hゲームだと、手続きを踏んで近くにいくという流れがあるじゃないですか。それがないから、欲求不満がたまって、延々とプレイさせてしまうってことはありませんか？

吉原：たとえ自分の思い通りにならなくても、自分の生きざまを反映させることができますよね。

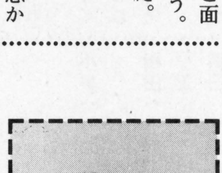
細谷：私は女ならではの遊び方になってしまいますね。どうしても。男の子になることって、普通できないことですよね。でもどういう男子高校生がモテるのか大体分かる。そう思った上で行動した時に、どこまでいい男になれるのかを追究したんです。

小泉：男性になりたいという気持ちがもしどこかにあるとしたら、そういうのが体験できるということですか。

細谷：そうですね。

小泉：で、女性の心理を知っているから手玉にとれるという。

細谷：実際の恋愛では突き放したほうがいい場面でも、このゲームだと嫌われちゃったりなんかして…。そこまで追求して欲し



桝田省二
天外魔境IIをはじめ、数々のヒット作を手がけたゲームデザイナー。

読者 私の初恋

●中3のバイト先の、おとなしくて家庭的な娘。クリスマス・イブに告白されて、交際。高校を出たら結婚を本気で考えていたし、彼女もそれを受け入れてくれた。でも、彼女は心臓病で倒れて、半年近くの入院の後、他界。優しすぎるくらい優しかった彼女に逝かれてから早4年。他の女が醜く見えて仕方なし。
群馬県　22歳　男



細谷恵
ソニー・コンピュータエンタテインメントの女性プロモーター。

かったんですけど…。

桝田：作った本人がそんなにモテたはずないよ。でも大したモンだよ彼。メッセージからプログラムまで、ほとんど一人でやってるにちがいない。

プラトニックな恋愛が体験できる

小泉：あのゲームは高校時代のプラトニックなどきどきが楽しめて、とても面白かったですけど。絵とかナレーションの微妙な変化で、「もしかして俺のこと好きになってくれたかな」とか思えちゃうところがすごい。

吉原：すごい深読みしちゃうでしょう。画面を読んじゃうんだよ。

小泉：中学とか高校時代って女性を偶像化してしまいませんか？　僕もなんか高校時代、好きな女の子にドキドキしながら電話して、「今日はこの話題でいこう」とかメモに書いておいたりしてたんですよ。暗かったのかもしれないですけど。相手が電話に早く出てきたら、「僕の電話を待っててくれたのかな」みたいな、そういう読みがあるじゃないですか。恋愛には必ず。

桝田：当時は真剣だから分かんないけどね。客観視できたら、恋愛なんかしやしないって。面倒だモン。

吉原：後から思えばそうかなということもありますね。

小泉：あんまり偶像化し過ぎて、俗的な女の子と、大好きな女の子というのは別という…。細谷さんは、そういう意味で、最初から男って等身大に見えました？

細谷：今から思えば、勝手に偶像化してたもしれません。

小泉：女性の男性に対する偶像化って、どういう感じなんですか？

細谷：遠くで話しているのを見ていて、本当は馬鹿な話をしているのかも知れないのに、「かっこいいなあ」とか想像しちゃうんです。割と芸能人の追っかけに近いですね。

小泉：このゲームは、女の子の好みに合わせて行動しなきゃいけないというのがあるじゃないですか。偶発性のあるものとかは、難しいでしょうね。

細谷：それは、男の人ってロマンチストなのかなど、肯定をしてみたりして。

小泉：吉原さん、自分でラブレター書いたことあります？

吉原：ラブレターはないんですけど、ちょっとくらい仲良くなった子がいて、軽いノリで電話してみて、「実は中学時代から好きだった」と、言ったんです。そのあとなんとなく、ほっといたんですよ。そうしたら半年位して、女の子の方ですごいドラマがあったらしくて、1年ぐらいしたらすっかり悪者。

小泉：このゲームにピッタリの話ですね。ほっといたら爆弾抱えちゃうという…。

桝田：このゲームは、あいまいな灰色のゾーンがうまく演出してあるよ。よくここまで大真面目にやったもんだなって思うよ。

小泉：自分のパラメータは見えるけれども、相手のパラメータは見えませんね。その辺も成功につながってるんじゃないですか？

桝田：どうなんだろうね。あの辺のいいかげんな感じが面白いんだろうね。それに女の子のパラメータは、そんなに複雑じゃないんじゃないかな。

小泉：このゲーム作るのにどのくらい時間かかってるんでしょうか。

桝田：1年半くらいじゃないの。

小泉：こういうのが通ったコナミって…。

桝田：怖いよね。伊達じゃないよ。

読者 私の初恋

●ものすごく好きになった人が1人だけいる。中学だったか。小さめの子で1日中眺めても飽きないくらい好きだった。だが本当に眺めていたら不気味がられた。僕は絵が得意だったので卒業前彼女に「絵を描いて」といわれ、動転し、変なものを描いた気がする。福岡県　19歳　男

吉原：昔、立花理佐で失敗してますよね。

桝田：あれは立花理佐がハズレだったというだけでしょう。

プレイヤーの崩壊欲求を満たす

小泉：このゲームって選択肢が唐突だと思うんですけど。プレゼントに指輪とかは理解できるんですが、どれやったらいいか分かんない時とかありますよね。これはなんでしょう？

桝田：当たり前のものと変なもんだけで、真ん中のものないよね。

小泉：どれにも優先順位なさそうなのがきて、どうしてこれが女の子のプレゼントになるのかなあ、というような。

細谷：作った方の価値観が出ますよね。私は意外と「あなどれないな」と思ったんです。プレゼントで、ヘアバンドとピアスとかいうので、詩織ちゃんはヘアバンドですよね。「女の子としてはヘアバンドよりもピアスだよね」とか思ったんですが、これって詩織ちゃんは穴開けないタイプだって言ってることでしょ？ そういうところは細かい、って思いますね。

桝田：人間って、崩壊欲求ってあるんだよね。必須アイテム売り飛ばせるようにしてあるRPGと同じ。だから、鏡さんに「くさやの干物」なんて送ったら、本当に嫌われちゃうだろうなって分かるじゃない。それをわざと置いてあるんだと思うよ。

小泉：危険なことをやってみたくなりますよね。詩織ちゃんをジャンク屋に連れていったんですよ。そしたら、「うーん、まあまあかな」ってご機嫌悪い。そういう徹底的に引きずり回したいという、サディスティック気持ちが湧いてみたりする。

桝田：非常に少ない確率で、ちゃんと連れて行けたりするらしいね。

小泉：デート断わられたりすると、原因を想像させるところがありますよね。「スケジュール的に、来週試験だからだめなのかなあ」とか。

吉原：攻略本が出て欲しくないですね。伊集院のことなんですけど、口コミでうわさが広まったんですよ。その辺のところが、昔のゼビウスみたいで。



小泉俊昭
4回出しただけで創刊1周年を迎えるゲーム批評の編集長。

このゲームってプロトタイプの女の子が並んでいるから、誰にでも分かるんだろうね。人格に突っ込み切れてない方が安全で大きなマーケットを得られるし。

小泉：キャラクターが差別化しきれてないけど、高校生の女の子だから消化してなくてもいいのかな。

桝田：その分イベントうじゃうじゃ増やしたりとか、紐緒さんみたいな受けそうなキャラクターを出してみたりとか。押さえるトコは押さえてあるよね。うまい。

吉原：おたくな子供の最大公約数みたいなところをチョイスしてるでしょうね。

桝田：Hとっぱらっても成り立つという見切りはすばらしい!!

小泉：早乙女君の水着とか。

桝田：今どき、廊下でぶつかるなんてシチュエーションは絶対にないよ。それを、いけしゃあしゃあとやっちゃうところがたいしたもんなんだよ。

吉原：女の子のパラメータ的な変動ってないですからね。ぐれちゃったとか、そういうところの生々しさが…。全員不幸な女性で「ときメモ」を作ったらどうなるかな。

桝田：後1年の命とか、口臭がひどいとか(笑)。

編集部：今日は本当にありがとうございました。

読者 私の初恋

●高校の時の同級生、2年同じクラスだったのに話ができなかった。シャイだったなあ…。卒業記念の「ひとこと集」でそのことを書いたらそれが卒業式の1日前に配られて…フラれました。今は昔の思い出の物語です。　千葉県　23歳　男

女の子いいたい放題!! ときめきメモリアル

男の子って分かってない!!

柴田：ときメモって、学園物だよね？ でもなんか違くない？

中里：うん。学園物なのに先生出ないし親も出ない。

篠田：私『恋愛ばかりじゃないのよ！ 友情もあるのよ青春には！』とか思うな。

柴田：女の子同士ならではの楽しみってあるしね。

篠田：それから、このゲームって、告白が強制イベントじゃない？ あれって男の子にふる権利があっても良いと思うな。

中里：うん、何人かドッと来て、「ちょっと待ったー!!」みたいなやつとか(笑)。

篠田：そうそう、下駄箱に何通か手紙があって、伝説の樹の下で、体育館の裏で、屋上で、って別々の場所に呼ばれるとか。

中里：「どこ選びますか？」って？

篠田：それそれ(笑)。

中里：で、告白途中に他の人がきちゃうと(笑)。

篠田：けどその前に先客でいっぱいだったり(笑)。樹の下とか特に。

中里：何本かあるんじゃない？ 伝説の樹が。

篠田：どこがいちばん成功率が高い！ とか？

柴田：それってありそう(笑)。

中里：ジンクスができたりして。

柴田：予想屋くんとかいないかな。「今年はここがいい！」とか言うの。結構みんな信じちゃうんじゃない？

篠田：うん。場所取りとかありそう。花見みたくね。

中里：それからさ、このゲームって女の子の嫌な部分とかないよね。

篠田：うん。漂ってくるのはシャンプーの香りばっか、ってかんじ(笑)。

柴田：あはは、いえてる(笑)。

篠田：実際の女の子ってこうじゃないよね。このゲームって、結構女の子を理想化してる(笑)。

プロフィール


篠田奈美（しのだ・なみ）
19歳　現役女子大生。ゲームは好きだが、反射神経皆無のためSLGにはしる。


柴田清美（しばた・きよみ）
21歳　証券会社勤務のOL。格闘ゲーム好き。最近SLGにもハマりつつある。


中里ゆかり（なかざと・ゆかり）
20歳　ゲーム誌等で攻略記事を担当するライター。B級RPGをこよなく愛している。





イラスト／猫島　礼

読者 私の初恋
●中1の時の音楽の先生。廊下から音楽室の中を毎日チラっとのぞいては嬉しがってた。授業中に実技テスト（リコーダー）が全員分終わらなくて、放課後先生と2人きりでテストをしてもらった時はとんでもなく舞い上がっていた記憶があります。　大阪府　22歳　女

ときめきメモリアルに拍手を送ろう

パラメータを越えて生きているキャラクター達

それにしても誰がこのゲームがここまでの反響がくると想像しただろうか。一部のマニアにのみ受けいれられていたこのジャンルを、一般的なゲームのプレイヤーの嗜好を最大公約数的に記号化し、際立った個性を打ち出す訳でもなく、さりげなく我々に紹介してくれたのだ。この実に「さりげない」ことでプレイヤー達はキャラクターのパラメーターを越えて思い入れをしてしまうのだ。イベントでの女の子たちの反応の変化、CD読込み中キャラクターの表情が硬直している時にさえ、その数秒のなかに彼女たちの心の機微を読み取ろうとしてしまうのだ。電話でデートに誘い、その返事を思わず真剣に構えてしまう自分が、どうにもゲームの作り手たちにしてやられているなと思いながらも楽しい。あの一見説明不足にも見えるメッセージのなかでプレイヤー達はメッセージの行間を埋めるようにそれぞれのストーリーを自由に思い描く。かつて単純なワイヤーフレームのなかに魔物が棲む陰惨な洞窟を思い浮かべた様に、初期のRPGにあった、プレイヤーの想像力や思い入れが入り込む余裕がこのゲームにはあるのだ。さらにゲームの作り手たちは遊ぶ度にストーリー展開が変わって行くように丁寧にパラメーターや乱数を配置し、プレイヤーの自由度を尊重した緻密な作り込みをすることによって、何度でも架空の高校3年間を体験できるのだ。だから「ときメモ」を遊んだプレイヤー同志はゲームの話で盛り上がる。ゲーム中の女の子達とのやりとりが本当に自分が体験した恋愛の様に1人称で語られる。周囲の視線が気にならなければ、遊んだものだけが分かち合える会話が何時間でも続いてしまう。

想像力を広げられる自分だけのゲーム

昨今のコンピューターRPGがどんどんコンビニエンスになってしまい、もはやプレイヤーの想像力が入り込む隙間が無くなり、作り手から与えられた世界の中に誰もが画一的に同じストーリーをなぞり続けてしまっているこの状況のなかで、この様なゲームが本当の意味で自分だけのゲームを作っていけるのではないか。かつて『ドラクエ』でマニアから一般にRPGの楽しさを教えてもらった様に、この『ときめきメモリアル』が登場したことで「恋愛育成シュミレーション」というジャンルが我々に確立されたことに拍手を送ろうではないか。

（編集部）



第二特集 2

育成シミュレーションゲームの魅力と本質



従来マニア向けという印象の強かった育成シミュレーションゲーム。だが、着実にユーザーの心を捉え始めている。その魅力の本質とはいったい何か？

育成シミュレーションゲーム その魅力はどこに

「モニターの中で女の子を育てる」「ファミコン上で生物を飼う」と聞くと、どのような印象を受けるだろうか。ゲームファンの間からも、マニア向けという声が少なからずある。「アニメ絵の女の子を自分の好きなように育てて楽しむオタク向けのゲーム」「暗い」「2次コン」[注]等々。だが、本当にその見方は正しいだろうか。

現在、育成シミュレーションゲームは着実にファン層を広げている。『ダービースタリオンⅢ』(アスキー)は100万本セールスを記録。SLGで初のミリオンセラーソフトとなった。ジャンルの草分け的存在ともいえる『プリンセスメーカー』シリーズ(ガイナックス)も、発売後数年を経た今でも売上を続けている。PCエンジンへの移植に続いてスーパーファミコン版の発売も決定。PSで発売予定の新作「3」も、「プリメ3が出るからPSを買う」という声が聞かれるほどに、ユーザーの注目度が高い。

今、一般層に広く受け入れられつつある育成シミュレーションゲーム。ゲーム業界の中で、新たなムーブメントを予感させている。では、その本質的な魅力とは何か。ユーザーのどのような心理をとらえたのだろうか。

注）2次コン：2次元コンプレックスの略。マンガやアニメなど、2次元で作られた虚構の世界に没入することで、表と裏、男と女、生と死といった境界のない世界をさまよい、一次元思考しかもてなくなる文明病の一つ。

徹底解明!! プレイヤーの心理

プレイヤーは育成SLGのどの部分に魅力を感じているのだろうか。心理学の見地から分析する。

育成対象との共感 それが重要な要素

プレイヤーは育成SLGのどの部分に魅力を感じているのだろうか。早稲田大学人間科学部の宮崎清孝助教授に、実際に育成SLGをプレイしてもらい、心理学的見地から分析して頂いたが、専門用語はなるべく使わないようにしてもらった。とりあげたゲームは『ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～（以下ピーノ）』、『ダービースタリオンⅢ（以下ダビスタ）』、『プリンセスメーカー（以下プリメ）』の3本。

まずはコンシューマ用ソフトということで、ピーノとダビスタをプレイしてもらった。

「ピーノはインターフェースが独特ですね。ティンカーというロボットを操作してピーノを誉めたり叱ったりする。自分がピーノと対話してるなとか、命令してるなとか、その世界の中に近づいている感覚がありますね」

対象にどれだけ感情移入できるか、ということなのだろうか。

「そう。ピーノだと、決まった道筋からちょっとずれた所、ある種言うことを聞かないからこそ共感できる部分があるんじゃないかな。そういう面では、ダビスタの馬という存在は面白い」

確かにダビスタでは、一番人気の馬がレースで勝てなかったり、駄馬だと思っていた馬が入賞したりと、馬に意外性がある。

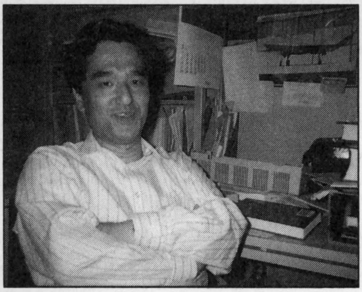
「まず、馬自身にキャラクター性があり、擬人化しやすい面がありますよね。あと、競馬は騎手の能力もあるけど、最終的に勝つか負けるかは、やっぱり馬次第なんですよ。そうした、対象がユーザーにとって間接的なコントロールの存在でしかないところに、動物という特徴が良く出てますよね」

ダビスタでは、プレイヤーに馬の詳しいパラメータが公開されないという特徴があるが。

「とりあえず目につくパラメータは体重くらいしかない。後はコメント。でもそれも『調子が良いです』とか抽象的な内容で、細かな数字が把握できるわけではない。わりとブラックボックスですよね。こちらが何か命令すると、それに連動して何か変化するようだけど、最終的にレースの結果はわからない。そういう部分が、馬というアナログな素材と良くマッチしているし、現実の事象にもかなり近いということなんでしょうね」

デザイナーへの取材では、血統などは直線的に計算しておらず、本人にも予測不能とのことだった。

「そういうのを機械の話で『ループゴールドバーグ装置』っていうんです。すごくばかげた機械で、例えばバケツに水を入れると、風が吹けば桶屋がもうかる式に滑車やロープでいろんな機械が動いて、最終的にカーテンが開くような。一つ一つかかわっているんだけど、かかわりの必然性がない。でも現実ってそういうものですよね。こうやったら必ずああなるとは決まっていない。でもまったくデタラメかというとそうでもない」

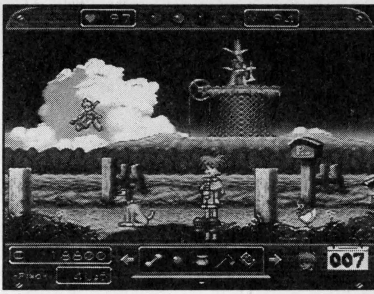


早稲田大学人間科学部、宮崎清孝助教授。イメージの過程を研究中。御自身もゲーム好きで、好みのジャンルはシムシティ等の育成ものやフライトシミュレーターなど。

ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～ [SLG]

メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,800

ワンダープロジェクトJ
～機械の少年ピーノ～



人間とギジンが対立するコルロ島。この危機を解決するために、主人公のギジン、ピーノを育てながらイベントをクリアしていく。

必勝本にしても、傾向が書かれているにすぎない。

「それも現実と同じですよね。我々の知識は、いってみればこういう時にはこうしておけばだいたいいいかな、でも間違うこともあるという、経験則の集合なんです。でも人はそういうのが嫌で、人生にも必勝本を求める。それがマニュアル本だったりするわけです。コンピュータは、本来はすべてが決まっていて、それについての知識があれば完全にコントロールできるはずのものでしょう。でも現実の世界はそうではない。この種のソフトは現実の世界のそうした性質を、とりあえずは上手くシミュレートしていて、そこに魅力があるのじゃないかな」

想像の世界の多重性が作り出す物語

ピーノには明確な展開がある一方で、ダビスタには決まった道筋がない。ストーリーの有無は感情移入に関係しないだろうか。

「それは一概に優劣はいえないと思います。しかし、ピーノを遊んでいるうちに自分の中で目的が変わってきたのはありますね」

それはどういう部分だろう。

「最初はゲームの目的やパッドの使い方が良く分からなかったので、ピーノにいろいろトンチンカンなことをさせたんです。ピーノの行動にも意外性があって、試すことが純粋に楽しかった。

でも、一見ピーノと自由に対話できるようで、決まったストーリーの中でしか進められないことがわかってきて。だんだん物語を進める以外に楽しさがなくなってきたんです」

しかし、ピーノはゲームに導入部的な部分があり、操作方法を練習できるなど入り口が非常に大きい。一方ダビスタは最初の数年は経済的にも厳しく、行動の自由が狭いように感じられる。

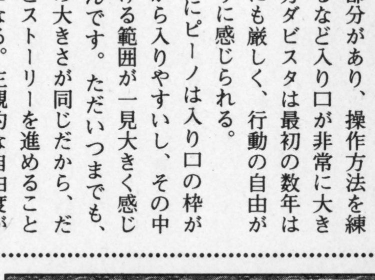
「確かにピーノは入り口の枠が大きいから入りやすいし、その中で揺らげる範囲が一見大きく感じられるんです。ただいつまでも、その枠の大きさが同じだから、だんだんとストーリーを進めることが目的になる。主観的な自由度が狭くなってくるんです。ダビスタは最初制約が強いけど、それをクリアしたら、少なくとも競馬の世界を楽しめる人には多様な世界が広がってくる。ゲームの中で動くことで、想像の世界の多重性というか、様々な種類の世界ができる。そうした面があるんでしょうね」

ダビスタは血統を組み合わせ、曾孫の能力まで考えて種付けをする要素があるが。

「枠組みがある意味で狭くなるんだけど、問題はそれがいつごろから必要になるかですよね。例えば『AIV』なんかだと、適当に線路を引いていくと行き詰まるというのが、わりとすぐに見える。でも、ダビスタでは少しずつ見えてくるので、枠組みが狭くなると同時に、遊んでいくうちに馬についての知識も深まってくる。つまり行動の自由と制約がその時々で同じのままゲームが進んでいく。だから勝つ以外に楽しみがある。そこに引き込まれるんでしょうね」

プレイヤーとモニターとの間で作られる世界

ダービースタリオンIII



1500万円の資金と一頭の離馬を元手に競争馬を育てていく。最終的に育てた馬で最高の重賞レース、GIを全制覇するのが目的。

ダービースタリオンIII [SLG]

メーカー：アスキー／機種：スーパーファミコン／価格：¥12,800

パラメータの点では、プリメもまたプレイヤーが娘の特性を数字で確認できる。

「もしプリメの娘がパラメータだけで完璧に分かれるとすると、すごくつまらない。しかし、実際には数字を超えるものを感じます。パラメータの一覧も、いつも画面に表示されているわけではないですよね。不良化した時や、武者修行に出る時にチェックする位で、普段はあまり参照しないのではないでしょうか」

デザイナーへの取材では、娘の成長の過程を物語にしたり、結果を手紙で送ってくるユーザーが多いとのことだった。そうした心理は、どこからくるのだろうか。

「人間には本来、話を作りたい、楽しみたいという欲求がある。自分の人生についてだってそうです。だからキャラクターがある程度育ってくると、そのキャラ独自のストーリーが頭の中で生まれてくるわけです。だからそのキャラは数字がどうというより、むしろこういう経験を経てきたという過去の経験からストーリーが作られている。それがまた新しいストーリーの出発点になるということじゃないでしょうか」

基本設定は親と娘だが、中には娘を妹や恋人と捉えるプレイヤーもいるとのことだ。

「それはあるでしょうね。俗な話だけど、娘の年齢が10歳から始まるという設定もうまいと思います。10歳くらいの女の子は、小学校でいうと4年生くらいで、男の子と区別がつきませんよね。それが中学1年生位になると急に女性になる。そうした部分が男心に訴える部分はあるでしょうね。ただ、ゲーム中にはそうした特別な関係を示唆するものは何もなくて、親子という設定すらあまり提示されてこない。基本的に年上と年下という関係しかないですね。だからいくらでも関係が作れる。妹とか友達とか。当然女性でも楽しめるでしょうね」

キャラへの感情移入は、ピーノやダビスタと比べてどうだろう。

「プリメの方が強く感じます。ダビスタは確かに目的はないですが、競馬の世界での競争馬の育成という前提がありますよね。それは世界でいうとかなり狭い。プリメも娘を育てるという意味で同じですが、ユーザーと娘との間でいろんな可能性が広がるわけです。ただし、競馬にハマる人だったら、競馬の世界で想像が広がるので、同じになるでしょうね。ピーノは、ストーリーから逸脱する部分が面白いけど、結局はストーリーに戻る必要があると気づかされる。このゲームは世界を楽しむというより、物語を進めるところに楽しさがあるんでしょうね」

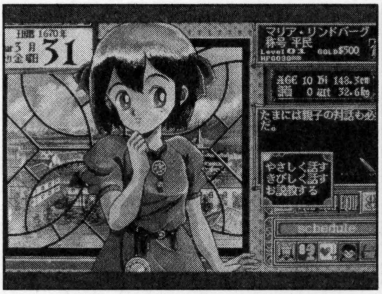
育成SLGの魅力はどこにあるのだろうか。

「育成SLGというのは、プレイヤーと対象の間の一種のコミニュケーションなんでしょうね。もちろん本物ではないけど、与えられた情報から、ユーザーが想像の世界でいかにキャラクターを自分と等身のものとして組み立てていけるか。それは言い換えると、自分が想像の世界に入っていけるということです。それは親であったり、ピーノでいうとティンカーの周囲にいる何者かであったり。あのピーノのインターフェースは、その点、非常に面白いですね」

その想像の世界とは、どこにあるのだろう。

「モニターと自分の間にでしょうね。プリメで娘に対して、微妙な、ある種恋心をもった親のような気持ちになるのは、まさにその世界の中の存在として自分を感じてしまうからでしょうね。その世界で、ある時間軸に沿って自分と対象との世界を構築していける。そういう部分に、プレイヤーは魅了されるのではないかと思います」

プリンセスメーカー



プリンセスを目指して娘を育てていく。育てる期間は10歳から18才までの8年間。どんな育て方をしたかでエンディングが変化する。

プリンセスメーカー [SLG]

メーカー：ガイナックス／機種：PC－9801／価格：¥14,800

宝塚記念ライスシャワーの死に涙する

ダビスタには、馬の数だけドラマがある

6月の宝塚記念。それはダビスタでの悲劇の再現だった。一頭の馬に涙するダビスタの魅力とはいったい何か。

深い悲しみと絶望の言葉「予後不良」

「予後不良」。最初、この言葉の意味がよく分からなかった。競馬を知らない私はじっと画面を見続ける。レース中にアクシデントが起きて、自分の馬が競争を中止したあと、馬が死んだ時に表示される言葉であった。画面も悲しく、虚無が訪れる。馬に対して愛情を傾けていただけに、行きどころのない愛が涙となってあふれ出る。

悲しい放心状態。さらにその馬の生涯成績が表示される。これからという時の馬なら、神の残酷を恨んでしまう。期待される馬ほど、予後不良になったときのショックは大きい。

同じことが実際に6月の宝塚記念で起こった。憧れのGIレース。名馬ライスシャワーがレース中に前脚を脱臼し転倒。運ぶこともできない状態だったため、その場でシートに囲われ馬主、調教師に見守られながらの安楽死処置。このレースの後、引退する予定だったのに…。私はそれをスポーツニュースで知り、翌日の新聞でその記事を読みながら、通勤電車の中で恥ずかしげもなく涙を落とした。

以前の私はこういう時、単純に「死んだ馬がかわいそう」と感じていた。だが今は、その馬を育ててきた多くの人たちの気持ちを考えるようになった。馬主、調教師、騎手、そして競馬ファン。それぞれがみんな馬を愛している。競争馬というのは夢を乗せ、ギリギリの世界で一生懸命走っているのだ。「競馬には、馬の数だけドラマがある。人の数だけ夢がある」というこの言葉の意味が、ほんの少し分ってきたような気がする。

それも『ダビスタⅢ』が「ドラマ」を私に教えてくれたおかげだ。



予後不良画面。このあと、生涯成績が表示され、悲しみは絶頂へ達する。

「ダビスタ」の魅力と愛情の付着

競馬に限らず、スポーツでも何でも勝負事には必ず背景がある。それを知らずに漫然と観戦するのと、背景事情を理解し闘う者と一体化しながら見るのとでは、得られる感動がまったく異なる。

『ダビスタⅢ』はそれぞれの自分の馬とプレイヤーを一体化させるのが非常にうまい。

まずテンポがいい。調教・種付

自分でも生産パターンはわからない
薗部博之

初めて『ダビスタ』を開発した頃は、これが育成SLGだとは思っていませんでした。

純粋に馬券だけを買うゲームは面白くない。何か別の魅力をと考えた結果、実際には体験できない馬の生産者になるというのが狙いとしてあがったんです。

光栄の『ウイニングポスト』なんかは『ダビスタ』とは逆の視点で作られてますよね。『ダビスタ』は繰り返し遊んでもらうことを前提としているので、そういった台詞やストーリーなどの設定はそっけないんです。その方が飽きにくいというか。1回遊んで、2回も3回も同じ台詞を聞かされるのは嫌だというふうになっちゃうんで。なるべくシンプルに、ストーリーはユーザーの頭の中で作って行けばいいという感じで。その辺はあえてそういう風に作っています。最初からストーリーを押しつけるタイプのゲームは、あまり好きじゃないんです。

馬のパターンが無数にあるといわれるのも、自分でも生産パターンが分からないように作っているからなんです。例えば、かけ算ですむ計算をわざと遠回りして計算させて、答にゆらぎを入れているような感じで。そのゆらぎの部分が理論上無限大というか、この血統だとこのような傾向の馬になるという感じにして、上限値は設定していないわけです。だからどんな組み合わせでも、最強の馬が生まれる確率は常にあるんです。

僕らよりもユーザーの方がゲームをやりこむわけで、本当に驚くような量のレポートをもらったりします。それだけやれば、普通のゲームだと底が見えてしまうと思うんですけどね。攻略本も出てますけど、あくまでそれらは統計的な物で、肝心な点はほとんど載ってない感じですね。

●薗部博之（そのべ・ひろゆき）
ゲームデザイナー。
代表作『ダービースタリオン』『ベストプレープロ野球』など。

けなど、プレイヤーが考え操作する部分と、レースのようにコンピュータに任せる部分のバランスがいい。「見る」だけでなく「数字いじり」だけでもない。それがテンポアップにつながり、「もう1レースだけ…」といつまでもやめられない。「繰り返し遊びやすいシンプルな自由度」が存在する。

パラメータが見えないのも良い。

能力値を常に画面に表示させていたら、馬という「動物」を感じられなかっただろう。パラメータの相関関係も簡単には分からないようになっている。「能力の高い馬の生産方法」、「人気とレースの勝敗」、「血統と事故の確率」など、勝つために必要な最高のパラメータを導き出すための方程式（しかけ）が、見えそうで見えない。そこには「パターンにはまりにくい無限に見える可能性」があるのだ。実際には無限ではなく、低いパラメータどうしを掛け合わせても、優秀な馬が生まれる可能性は低い。しかし、完全な無ではなく、低いながらも可能性は残されている。つまり、「絶対」が存在しない。それは「生産」も「レース」も同様である。

このように自分の馬がどんなタイプの馬なのかプレイヤーに読みにくくなっているため、生まれる仔馬に無限の期待をかけ、今走る馬に名誉を夢みる。そんなロマンが湧いてしまうのも避けられない。馬が動物であり、口がきけないために多くの想像が働き、その馬に人生を託している。本物の馬主や調教師と同じ気持ちで、ゲームの馬を愛してしまうのだ。そしてレースを積み重ねるたびに、馬と共に歩む自分だけのドラマが生まれる。自分の馬が死んでみて初めて気付いたが、レースに勝つよりも、夢を託した馬と共に生きていくことにノメリ込んでいた。

愛情は決してよくしゃべるキャラクターに生まれるとは限らない。いや、逆に無口な方がいい。画面に文字をたくさん並べて、ストーリーを語り始める。そんなおしゃべりなゲームほど、プレイヤーに感動を強制する。『ダビスタ』は心を打つ、見えないストーリーの宝庫なのである。

（小泉俊昭）

開発者インタビュー

遊び手の数だけ世界が異なる育成シミュレーションゲーム。その開発コンセプトや、ユーザーの心を掴むために配慮した点とは。

プレイヤーの心を掴むために

プリメは想像する為のアイテムなんです

最初のコンセプトで言うと、そのころRPGでキャラクターを育てるといった部分が非常に面白かったんですね。キャラに対する思い入れとか、自分が育てているキャラと常に接していて、成長させていくという充足感がありまして。そこのところだけでゲームを作ったら面白いんじゃないか。そういったキャラに対する愛着心を主題にしたゲーム、というところですね。

ただ、ガイナックス自体がプログラム技術というより、演出的な部分が強い会社でして。キャラを立てるのにも、実際にプログラムとして娘の人格が自発的に動いているのではなくて、リアクションを豊富に作る。それで、なんとなくキャラに人格があるような気にさせるわけです。台詞や手紙といった、あくまで遊ぶ人の想像力を刺激するモチーフを用いることで、ユーザーに世界を想像してもらう。基本的には、ままごとやお人形さんごっことか、一人でシチュエーションを考えて遊ぶ遊びと同じなんです。だから遊ぶ人によっていろんなスタンスで遊べるように、基本的な設定は残しておいて、それに矛盾しない程度の想像はできるようにしておく。設定を中世ファンタジー風にしたのもその一つで、マニアックなゲームだけど、あえて普遍性を狙ったわけです。だから『プリンセスメーカー』は想像するためのアイテムなんです。ゲームを遊びながら、実は頭の中で遊んでいるんだと思います。

赤井孝美（あかい・たかみ）
(有)AKAI・代表取締役。新芸術家。現在PSで『プリンセスメーカー3』を制作中。

感覚的な部分に訴えるゲームを作りたかった

もともとは画面の中に自分の意志をもったキャラクターを存在させて、やりとりをするゲームって面白いんじゃないかと思った所から始まったんです。昔Macで犬の調教をするゲームがあって、友人がハマってたんですね。その姿を見てあれっと思ったんです。確かにコミュニケーションがある。育成やストーリーというのは、その後から出てきた要素なんです。

今、育成ものがいろいろ出てますけど、不満なのはキャラクターに命を感じないことなんです。キャラに生命感があれば、システムにそれほど凝ってなくても感情移入という面白さを遊び手が発見してくれるんじゃないか。ピーノが動き回るのも生命感を出す手段の一つです。

ただ、そのさじ加減って難しいですよ。ピーノは、結局全部自分の独断でやったんです。動作とかも、一般的な子供の反応は無視して、全部自分の子供の頃や、下らないことばかりやってた友達なんかをお手本にしました。それが一番嘘がないから。だから片寄ってるかもしれないけど、かなり生命感を入れられたんじゃないかと思うんです。

他にもイベントシーンではピーノを見守るだけとか、狙ってやった所です。運動会なんかで、自分の子供が走るのをドキドキしながら見守りますよね。で、ビリになってもそこで何か交流がある。そういう感覚的なところをもっとアプローチしたゲームがあっていいんじゃないかと思うんですよ。

米田喬（よねだ・たかし）
(株)ギブロ専務取締役。「ワンダープロジェクトJ」ゲームデザイナー。

想像力が生み出す無数の物語

プレイヤーの数だけ広がる物語。だが、それは本来RPGが与えてくれるはずのものだった。ストーリー重視型のRPGが置き去りにしてきた、遊ぶたびに生まれる物語の魅力とは。

育成SLGがプレイヤーに与える感動とは

「想像力で広がる自由な冒険」RPGを支えたキャッチフレーズが、最近色あせてきた感がある。「自由度を重視した」といわれる作品も多いが、その多くはキャラクター成長の種類に代表される、システム上の自由度を追求したものが大半だ。

ドラクエ以降、ストーリー重視のRPGが賞賛される一方で、ユーザーはこの自由度の限界を当然のように受けとめてきた。

確かに、優れた語り手の紡ぎ出すRPGは、物語の枠を気づかせないほど完璧な展開で、プレイヤーを捕らえて放さない魅力がある。

だが、そうでない作品の方が多いのは世間が示すとおりだ。

押しつけてくる物語。枠に戻らされる不満。これは、ストーリー重視型のRPGの宿命なのだろうか。

育成SLGは、そうしたユーザーの夢を別の形でかなえてくれたのかもしれない。

プレイヤーの行動や選択には、常に「こうしたい」、「こうなってほしい」という夢や願望がある。

その思いを、育成SLGは枠にはめずに素直に見せてくれる。

しかもその結果は、プレイヤーの選択と結果が直線的に結ばれる「1対1対応」ではない。1つの選択がゲームの内部で様々な事柄に影響を与え、全体的な結果となって返ってくる。また、その反応がすぐに現れるとは限らない。

ユーザーの選択とコンピュータの内部処理のバランスの妙。決してモニターには出てこない様々なデータやタイムラグが、遊び手の想像力を膨らませる。ダビスタの血統やときメモの爆弾に、一喜一憂した人は多いだろう。加えて、その展開は事実上無限だ。

しかも、娘との会話やピーノの動作といった、さまざまな反応が遊び手の想像力を刺激する。

どれもプログラムで決められた範囲の変化にすぎないのに、見えないデータや展開の多様さと相まって、プレイヤーの心の中で独自の物語が生み出される。ゲームを越えたドラマが生まれるのだ。

数字の操作でしかない内容が、いつの間にかそれ以上の意味を持っていることに気づかされる驚きと喜び。育成という対話によって心の中に生まれる無数の物語。

それが育成SLGの魅力なのだ。

RPGは優れた語り手の存在によって、これからも発展していくだろう。しかし、それだけが感動の源ではないことに、ユーザーは気づきはじめている。

遊ぶたびに得られる、その人だけの物語と感動。その題材は、競馬や子育てだけとは限らない。

無限に広がる可能性。育成SLG人気は、まだ終わりそうにない。



糸井重里サマ MOTHER2以外を語る

糸井重里氏がMOTHER2制作を終えて、伝えたかったものとは、何なのだろうか? 表層からは見えにくい、作品と制作者の深淵の部分を見ていこう。

糸井重里サマ、「MOTHER」の心とか気持ちとかを語る

―「MOTHER（以下1）」というゲームは、「心」や「気持ち」を描こうとした作品だと感じたのですが?

「まあその通りです。『個人的な思い』みたいなものが、どうしてゲームの中でこんなにそげ落ちてっちゃうんだろう、と感じてたんです。数字のやりとりでごまかされてるっていう気がしてた。数字のやりとりっていう骨格があって、そこに貧弱な肉をつけていくっていうゲームが今までのゲーム界を覆ってたとしたら、ぼくは最初に肉が見たい。骨なんか後でつくよ。『骨』ってどっちかっていうと、ソフト内ハードの部分だと思うんですよ。問題はハードじゃないんだ。その部分がぼくの意気込みだったですね」

―「MOTHER」は糸井さんの個人作品的色合いが強かったですね。

「結果的にそう見えた方がいいってことですね。本当はチーム作業なんです。例えば満塁ホームラン打つためには、3人のランナーが必要なんですよ。ホームランを打った人が（スポーツ）新聞の一面には出ますけど、その前の3人っていうのはわかる人がわかってくれればいいんです。最終的にぼくっていうやつの、悪臭も含めて匂いが全部出てない限りは、ゲームとしては、衛生的っていうか優等生になっちゃうと思ったんです。だから『1』の時はわがまま言いましたね」

―「MOTHER2（以下2）」もわがままだった?

「はい。ただ、『2』のひどさに比べたら、『1』はそうでもないですね（笑）。『2』はもう全部糸井さんですね、って言われます。ぼくのかかわってる時間とか労力とかアイデアの分量が『1』の比じゃないんですから。『1』はある程度渡しちゃって、時々見に行ってとかいう感じで、養子に出してる子供は自分の子供だよ、みたいなところはあったんですけど。今度は、男のオレが自分で産んだっていうとこが（笑）ありますね」


動物としての自分を信じてる
みたいなところがないと、
何かオリジナルのものを
作る理由がないんです。



— 気合いを感じますね？

「うん。動物としての自分を信じてる、みたいなところがないと、何かオリジナルのものを作る理由がないんですよね。皆で相談して作れるんだったら、あっちこっちで同じもんがどんどんできてますよ。で、実際できてますよね（笑）。もういいかげんにそういうことはやめようよ、って言ってみたいんですよ。スタッフに感謝してますけど、どっちが正しいかっていう時には、オレが間違っててもオレの考え方でやって欲しい、っていうのは暗黙の了解だったかも知れない。（ゲームはどうしても団体作業で）誰が屁をしたかわからないってモノだから。だから、遅れてることについても、みんなオレに怒る。で、オレが謝るわけ。だけど本当はオレじゃないんだ。その分だけキツイですよね。けど、そこまで引き受けないと、面白さっていうところに絶対届かないと思うんですよね。どっちがどういいんだろうっていうのは、作る人が確信を持って押しつけるくらい、『やりたいものがあったもの勝ち』ですね」

— 渋谷を歩いていて、通りすがりの中学生に「MOTHER2はまだかなぁ？」って聞こえよがしに言われたっていうのは本当ですか？

「しょっちゅうですよ、野球場でも言われるしね。要するにオレが『MOTHER2』に関係ないことをしていると、必ず言われる。確かにそれもある（笑）。でも、シナリオとかは一人作業だから、どんどんできるんですよ。だからそこで遅れてるわけじゃないんですよね。赤城山に入ったから（遅れたんじゃ）ないかとかね。謝ってたんですけどね、いちいち。『買ってやんねぇよ』とか言われて。お客様は神様ですから、しようがないなって（笑）」

糸井重里サマ、「MOTHER」の世界の広さを語る

— 「MOTHER」は、「描かれていないマップの外の世界」を描こうとしていた？

「うん、それはもう絶対そうです。ファミコンをやってる時って、どうしてもファミコンの世界に閉じ込もっちゃう。実はそれも含めて、『毎日があるんだ』って感じを出したかった。うちの子はたまたまのめりこむタイプじゃなかったけど、『あののめりこみはいやだなー』って思ってたんです。『いざとなったら自分の逃げる村がある』って感じ。だからわざと『ファミコンの中の物語だよ』っていう、しらけるセリフを入れます。ネーミングひとつでも、『ボロのバット』と『いいバット』と、『すばらしいバット』との

違いなんて、完全に遊びですよね。それを金、銀、銅、みたいに作っていくことにみんなが慣れちゃってたから。実はファミコン以上に面白いことっていうのは山程あって、そっちが面白いからファミコンが育ってくんだ、っていう循環みたいなものを表現したかったですね。だから、サッカー誘いに来た友だちがいたら、セーブして外出てけよっていうメッセージを入れておきたいです。もちろん、直接入れるわけにはいかないけど」

糸井重里サマ、スポーティということを語る

—「MOTHER」であだなをつけられた時のうれしさっていうのは、もう肌の感覚で、それはドットと数字で構成されているゲームにはないものですよね？

「そこなんですよ。『ファミスタ』でぼくは育ったんですよね。バットのしなりを利用して打ち返すとか、腰のキレ悪いとか、わけのわかんないことを、ただのドットの世界で言い合ってた。そういう幻想を見せてくれたところで、コンピュータの世界が俄然面白くなったんです。今でも、その生理的な感覚を大事にするみたいなのはありますね」

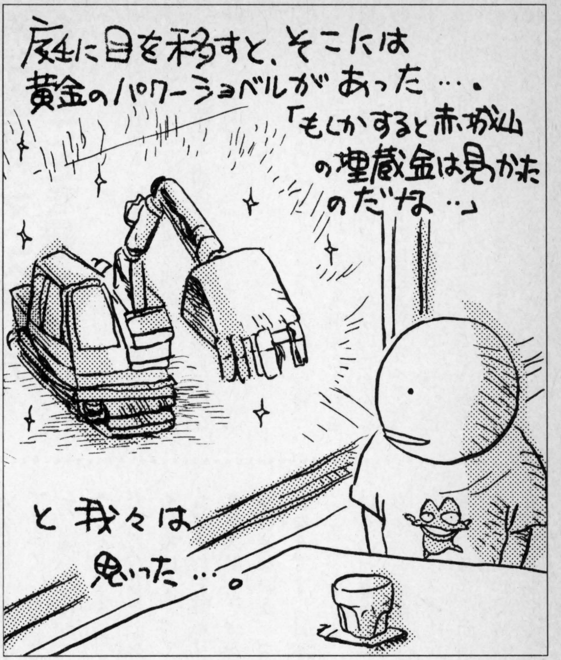
— 生理的な感覚？

「『スポーティ』ってことじゃないかな。スポーティってね、自分が安定してないってことなんですよ。ちょっと押されたら倒れるかもしれない状態のことを、スポーティっていうんです。止まってどっしりしてるのは、スポーティじゃない。全部動きながら考えてるでしょ。例えば野球のピッチャーは、『あそこに投げよう』と決めて、動きながらもそれを持続してるんです。本当に投げられるかどうか、フォロースルーまでやって、ちゃんと（そこにボールが）届いたら、『投げられた』ということ。でも『考える』だけだったら、『外角低めに投げる』って考えればそれで終わり。これがスポーティか、そうじゃないか、ってことなんです。日本人は『止まって考える』っていうのが好きみたい。ちょっと病気だよね。だから、スポーティな考え、スポーティな動き、っていうのが、ぼくは何年かキーワードになってるんですね。ゲームも「スポーツ感覚」っていうのは絶対必要なんです。よーいしょ、どっこいしょ、って言ってるのはダメですね」

—「2」でも、そういうことを表現されたのですか？

「HPをドラム式のメーターにしたんです。どういうことかって言うと、要するに『アナログ』です。本当だったらHPが20しか残ってないところに、23の打撃を受けたら、普通のRPG（デジタル）だとポンっと死んじゃいますよね。ドラム式だとまだ回ってるから、その間に何か





食べれば回復できるんです。あと1だってところで、何かを食べた、あるいは回復のPSIを使ったとなると、体力が戻るわけです。風邪をひいたりした時にね、歩くごとにドラムがとろとろ回ってる。やですよー。日射病とかになるとね、だらしなく減ってくんですよ。そうやって衰弱してくんです。おまけにしかすぎないんですけど、なかなかドキドキしますよ。それは頑固にやったんです。やっぱりシミュレーションゲームの一種ですからね、RPGっていうのは。そういう意味では、非常にデジタルな数字のやり取りで、どれだけ高速処理できるかっていうとこが勝負なんだけど、それができたからってそのまま出したんじゃ、立派な建築の骨組み見せて自慢してるみたいになっちゃう。最終的には肉なんですよ。ボディなんですよ。『人間』って人の『顔色』までうかがってるんです。骨組みばっかり語り合ってるっていうのは、雑じゃありませんか。『心臓がデカイからステキ！』って言う人はいないよね」

糸井重里サマ、「MOTHER」から「MOTHER2」への変遷を語る

—「1」から5年たってるわけですが…。

「ひどいよね（笑）」

—「2」は、「1」とは何が違っているのですか？

「厚みでしょうね。厚みとか深みとかっていうのですね。つまり、表現したいことの厚みと深みが増していくと、それを支える骨組みも、建築工学的に変わりますよね。だから一人や二人の優秀なプログラマーでは、こなせなかったですね。岩田さんていう天才が一人いて、その天才のやり方を学んでるチームが、途中参加してくれたんですよね。彼らと組めるようになって、思いきりわがままを言えるようになったんじゃないかな。RPGは本当に優秀な人でないとできない世界に入ってきましたからね。昔はよく、高橋源（一郎）ちゃんなんかに『（ゲーム作り）やってみない？』とか言ったけど、誘えなくなっちゃった（笑）。だっておれ、青山の仕事終わって夜こっち（神田）来て、朝帰るんだもん。毎日。そのあいだ野球だけは見てるけどね（笑）」

—「1」と「2」のあいだで、語り継がれるものとは何ですか？

「ものすごく観念的になっちゃうけど、『生まれちゃったことって面白いな』っていうことかもしれないですね。あの、『生まれてすいません』って言った作家がいたけど、オレは、『生まれて良かった』ってみんなが思ってる世界が理想なんですよね。だからバカもドジもワルもみんな含めて、『良かったよ生まれて』って言うのが、ぼくのテーマかもしれない。ゲームやってると

バカもドジもワルも裏切り者も、皆出てきますから、そいつらが思いっきりフル回転してると、ゲームが面白くなるんですよ。ワルがいなくなっちゃうとさみしい。学校の先生が悪い子ほど覚えてる、みたいな。社会とか歴史とかも全部そうで、全部がフル回転してるっていう感じ。本当はそういうことをゲームで伝えたいのかもしれないですね。『MOTHER2』は、それが『1』よりもずっとできたんですよね。悪い奴がすごいんですよ。本当にイヤなやつなんですよ。『オレはすごいぞ』っていうんじゃなくて、『オレはすごいかもしれないぞ』っていう奴がすごいんですよ。嫌だよー本当に。だからほら、親がいい子どうし遊ばせたりするのって、やっぱりまずいよね。体を信じないと。自然にそっちに向かっちゃうっていうのは、必ず理由があるんだから、しばらくほっといて大火傷して死んじゃう寸前に救い出す。これが人生を面白くするコツですよね」

糸井重里サマ、ゲームの広告を語る

— ゲーム関係の広告を作ることもあるんですか？

「『MOTHER2』のコマーシャルは、ぼくがオリエンテーションする側になって作ったんです。4社競合でオリエンテーションして、決まったのは電通」

— そういう立場に立たれるっていうのは多いんですか？

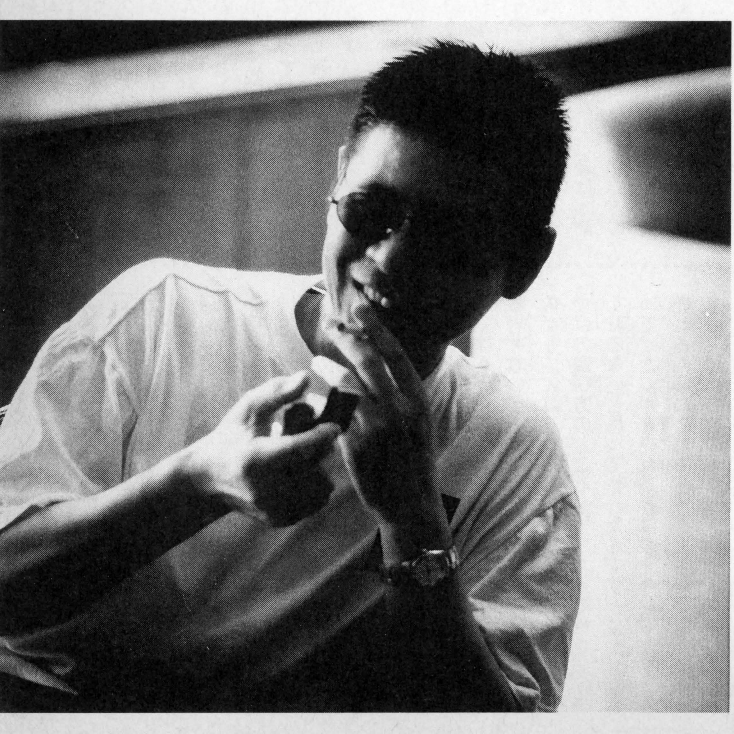
「初めてです。だから向こうもあがってましたよ」

— 普段オリエン受けてっていう立場でやってきてる方が、オリエンするっていうのは気持ちいいんじゃないでしょうか？

「気持ちよくないですよ。よくないけど、普段オリエンテーションしてる側の人が、どれだけ大切にやってるかわかりますね。社長が試写でこのコマーシャル見て、「わからんわ」（笑）。でもダメにしたんじゃなくて、OKしてくれたから良かったけど」

— 広告の狙いは？

「今回のコピーを『大人も、子供も、おねーさんも』にしたのは、ゲームからおねーさんが逃げちゃったからなんですよ。知らないうちに、お





ねーさんがゲームに飽きちゃってるんで、それを戻してくれるようなゲームにしたかったんです。例えば3年前、ストバス（ストリートバスケ）やってる奴に、「ゲームする？」って聞いたら、「するよ」って答えたと思うんだけど、今は「しねぇよ」って言う。あいつらの方が（ゲームやるやつより）カッコイイ。ていうことは、もうダメだよ。ゲームやってること自体が、うらやましがられたり、承認されたりしないと、やる人がはげみにならない。昔は水商売のおねーさん方っていうのは、仕事が終って帰ってから、お風呂に入ること、夜食を食うこと、犬や猫をかわいがること、ゲームをすること、この4つは欠かせなかったわけですよ。お客さんと初対面でも『ドラゴンクエストの水門の鍵』について語れたわけだよね。今、『ファイナルファンタジー』で、何を語れっていうの？（笑）」

糸井重里サマ、ゲームの批評を語る

— 私たちはこの本を作るにあたって、ゲームを商品として批評するだけでなく、作品としての批評をしていきたいんです。

「そうすると、5万本ソフトが救われますよね。5万本でいいって決めてつくるソフトってありますからね。うちで『サウンドファンタジー』ってソフト作ったんです。これは、音を使うことではもう世界的なアーティストになりつつある岩井君のゲームをコアにしたゲームです。このゲームには3つ遊び方があるんですけど、3つ目の遊び方のところがすごく可能性を広げてくれるな、と思って作ったんです。はっきり言って、たくさん売れるとは思えない。たくさん売れるためにこれをどうしたらいいかって考えても、最初の彼のオリジナリティを消してしまうだけなんです。これはもう売り上げじゃない。たとえ10万本でも出しておくべきソフトだなってことで出したんですけど、やっぱりお客さんにはまだ理解されない。やっぱり批評雑誌が、その面白さみたいな、開墾したっていうことへの、拍手をしてくれたら、きっとまた今度はそれを使ったゲームだって作れるかもしれない。それは面白いですよね」

糸井重里サマ、深淵を語る

—— 批評するときに、しなければならないことは何でしょう?

「前に野球で観戦記みたいのを書いた時に、あとで本人にものすごい喜ばれた話があった。近鉄対巨人の日本シリーズだったんですけど、川相がバッターの時2―3になったんですよ。ランナーがいて、絶対フォアボール出せないっていう場面。そんな時に、川相がバッターボックスはずして、ものすごい大振りのスイングを2つやったんです。相手にしてみれば、『当たったら、ちょっと怖いぞ』って気持ちになりますよね。そのスイング2つやったおかげで、川相はフォアボールで塁に出た。あのスイングを川相は『ピッチャーに見せてた』わけです。あのスイングを思いついてやったっていうハッタリの決め方っていうのは、アイデアなんですよ。ああいうことをやってる選手がいて、それでショックを受けた選手がいて、次の結果が生み出されてた。これを観客として気付けたっていうのは、とっても幸せだったと思う、って書いて。川相が、『糸井さん、あれはうれしかったなー』って。ああいうことなんです」

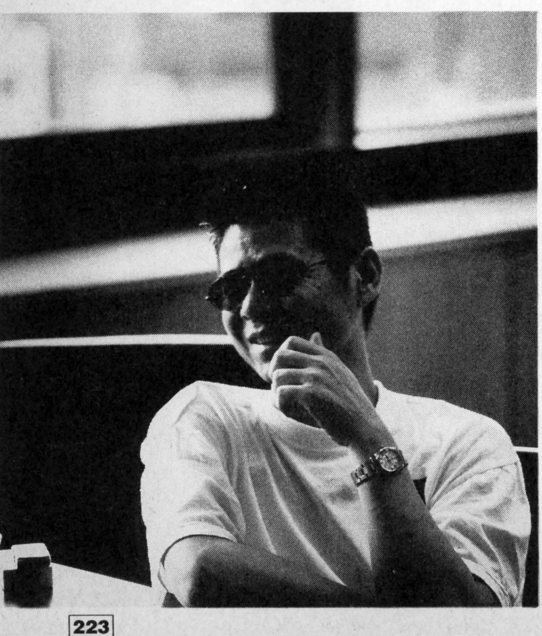
—— なるほど。

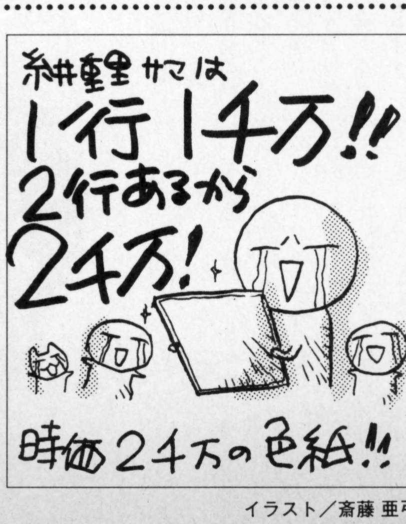
「相手の技の全部を読みとる力がないと、戦いにはならないですからね。まあ、そんなこといったって、簡単にはできるもんじゃないですよ。ぼくだってね。ぼくは方法を見つけるのはうまいけど、それはオレの仕事じゃないから、お前らヤレって言って。お前そんなこと思い付かなかっただろう。オレはもう思いついた(笑)。こういうジジイがね、ゲーム業界にいてよかったですよ。本当に」

—— 本当によかったです(笑)。

「ぼくが言葉でいってるスポーティな感覚っていうの、本当にやってるやつがいると、『うらやましいなー』と思うわけですよ。そういうことで一見段差がある世代間がやりとりしてく、っていうのが、ぼくのテーマなんですよね。だから、ゲームこんな一生懸命やってんのも、そういうことがあるのかもしれない。だって、細川総理だ村山総理だっていってるけど、いずれあなた方の世代の人が、総理やるんだよ。そう思うと、若いやつはダメだとか、言ってらんないよね。お前らに任せるんだから、頼むぜってことですよ」

—— ありがとうございました。





イラスト/斎藤 亜弓

悪い時に原稿をたのまれたもんだ。「MOTHER2」のデザートタイム

糸井氏によるMOTHER2制作秘話

糸井重里





よく素人が文章を書き出す時に、自分は何故にこの文を書いているかであるとか、こんなところで偉そうな発言をする資格がないとか、あたえられたテーマが重すぎて難儀であるとか、後々の内容のなさをあらかじめ伝えてくれるような親切をやってくれがちなのだが、私も今回はそういうことから書き出してみたいと思う。

『ゲーム批評』編集部からの依頼は、「3度目のコーヒータイム」みたいなものを書いてみないかということだった。

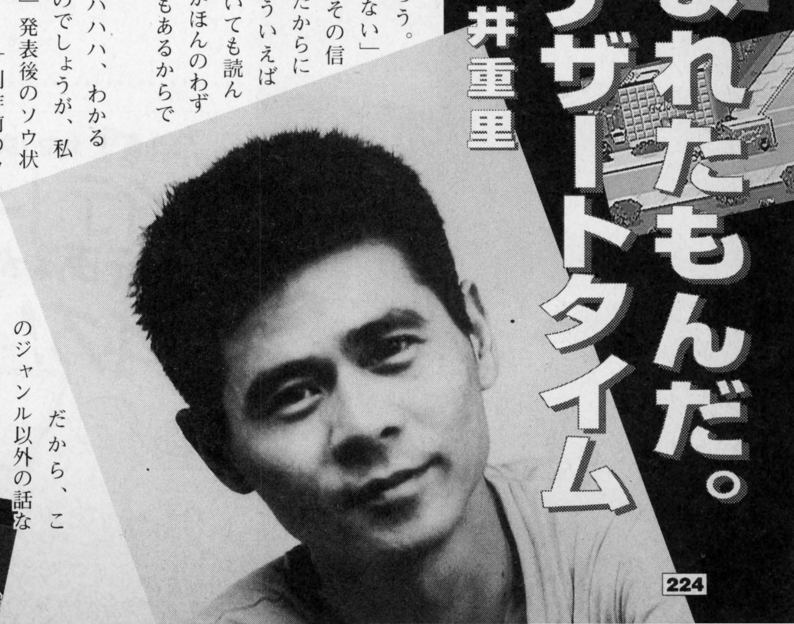
しかし、「マザー2」のなかには、一度のコーヒータイムと、一度のティータイムが設けてあり、もう一席何かつくるとしたら「ウーロン茶タイム」とか「暴々茶タイム」とか「ココアタイム」とか、まぬけな名前をあらためて考えないといけなくなる。それに、「コーヒータイム」というナレーション場面は、プレイヤーを作者の意図したある方向へと導くための技法のひとつとしてゲームのなかに盛り込まれたもので、もう一度コーヒーでも飲むかというようなことをしたほうがよければ、それはハナからゲームのなかに既に組みこまれているはずなので、作者自身がいまから書き足すわけにはいかないようなものなのである。



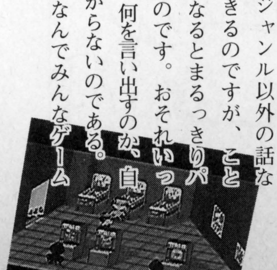


にもかかわらず、何か書こうと思うのは、「ゲーム批評」という珍しい雑誌が、「イトイは何か書きたいであろう。そうにちがいない」と信じているその信じ方に呼応したからに他ならず、そういえば確かに何か書いても読んでくれるアテがほんのわずかに私の側にもあるからであろう。

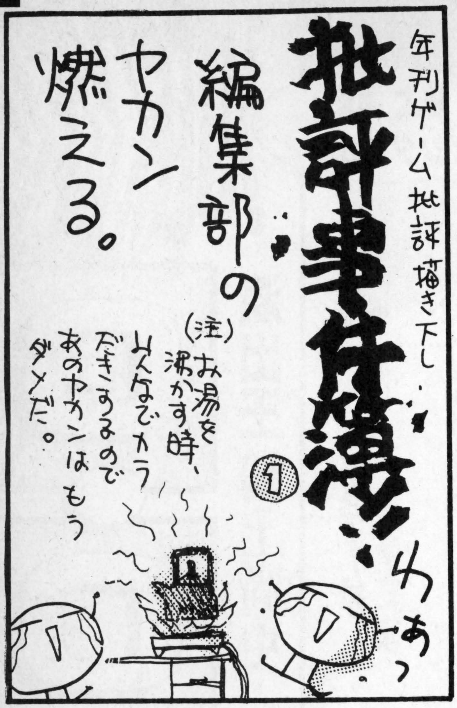
さて、アハハハハ、わかる人にはわかるのでしょうが、私は「マザー2」発表後のソウ状態から、「マザー3」制作前のウツ状態に移行しつつあるところで、嫉妬深く傷つきやすく希望にあふれ疲れやすく欲望ギラギラで謙虚で全能感いっぱいで無力な毎日をすごしているのであります。



だから、このジャンル以外の話なら普通にできるのですが、ことゲームの話になるとまるっきりパッパラパーなのです。おそれいったか。つまり、何を言い出すのか、自分でもよくわからないのである。だいたい、なんでみんなゲーム







なんてものを作るのか。私は中村光」君とかって大好きな男なんだけど、「何度も楽しめるストーリー」のゲームなんてアリか？　物語がどういう経過で進行してどんな結末をむかえるのかは、作者が唯ひとつに決定する権利をもっているものだろう。そこに、作者というものが存在できる必然性が生まれるんじゃないのか。なのに、遊ぶごとにストーリーが変わるんじゃ、まるでゲームじゃないか!?　あり？　ゲームだからそれでよいわけか。

じゃ、ゲームをつくるってことは、「ルール」をつくるってことか。だとしたら、それは、建築みたいな仕事だ。住みやすく美しいビルを建てれば、人がそこで何か創り出すだろう。しかし、私は、その「人」の役のほうをこそやりたいのだ。相撲の土俵をつくることや、野球のベースとベースの距離を上手に決めることよりも、まず裸で四つに組んだり、投げられた球をカッ飛ばしたりすることのほうに夢を描きたいのだ。

「マザー」も「マザー2」も、誰にも言わなかった私のわがままな主題から出発している。とてもシンプルに言ってしまえば、「父親が電話のカタチをしている少年の物語」を書きたかったのだ。父親が電話であっても、主人公は元気である。あらゆるストレスを「経験値」に変換して歩いていく。この「夢＝ファンタジー」を、ゲームという姿で人々に伝えることが、私が「マザー」のシリーズをつくる理由であった。おもしろそうなルールをつくりだして、そのルールでプレイヤーに遊んでもらおうなどというのは、私にとっては主題に従属する仕事(サービス)だったと思う。

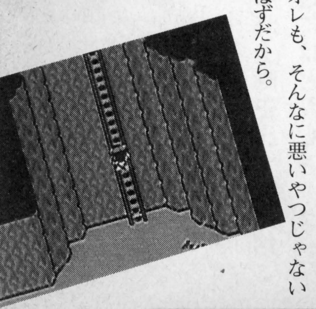
「マザー3」は、たぶん、どんな人間(やつ)でも存在していい理由はあるはずだぜというようなテーマになると思う。ゲームだから子供(ガキ)の知的水準に合わせてなんてことは、考えるつもりもない。何でも書く。勇気を持って自分のためにつくる。もし、多くの人にうけいれられたら、それは私のワガママに適度なストップをかけてくれたアシスタント君の説得力のおかげだろう。とにかく、もっと多くのバカ者共にワーワーピーピー文句を言われるようなものをつくるつもりだ。

「マザー2」のことなど、もう忘れた。

私はいま、「全身小説家」や「パルプフィクション」に暗い嫉妬心を抱き、ダウンタウンを挑戦的な気持ちでながめ、SMAPをぶっつぶしてやりたいと悔しがり、ベルツノガエルに敗北感を味わっている無力な「可能性しか持っていない新人」なのである。

こんな私に、いま何を言わせても、聞いたほうが腹を立てるだけだ。

ソウ状態になったら、また会おう。オレも、そんなに悪いやつじゃないはずだから。



MOTHER 2
[RPG]

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800



鴻上 尚史
インタビュー

SHÔJI KÔKAMI interview

G・O・D来襲!!

演出王鴻上尚史 野望を語る

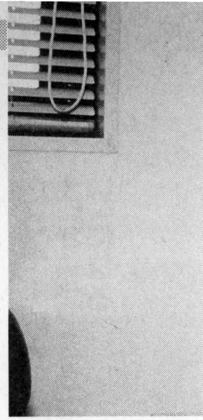
来春「G・O・D」をリリースする鴻上尚史氏。彼の創るRPGにはどんなメッセージが込められるのだろうか?

ヘタなゲームが多すぎたよ

編集部(以下編):ゲームソフトの制作を始めた動機は?

鴻上尚史(以下鴻):ひとつは、ヘタなゲームが多すぎたってことかな。わくわくしてスイッチ入れたら、いきなり大物語の字幕が出始める。ちょっと待てと。我々は自分のキャラクターを育てて行くことによって物語に感情移入していくのに、いきなりなんだか凄い文字が…。3行ぐらいならいいよ。世の中こうなった。で、あなたはこれ、って言われるのはいいんだけど、なんだかもう何枚も何枚もすんごいストーリーが出てきて、それで『さあ、やれ!』って言われてもねぇ。そもそもこれ作った人たちは、物語っていうものの根本が分かってないなって思っちゃう。どんな名作だろうと、最初はちゃーんと間口の広い所から入っていって、気が付いたら物語のうねりの中にいるっていうのが当たり前のことなのに…。『どーして、こういう初歩的なミスをやるかね、君たちは!』っていうのがスゴークある。で、それは、僕が映画を始めようと思った動機のひとつでもある。青春映画と称されるものを見に行って、『どーしてこう年寄りの回想記録を入れるかね!』っていうのがあって(笑)、ほいでこりゃもう、やるしかねぇなっていう気持ち。

　もうひとつは、『FFV』のショック。『FFV』をやり終わった時に、『よし作ろう!』っていう風に思ったの。『FF』っていうのはいろんな掟破りをやってるわけですよ。あの時はアビリティシステムだったんですけど、ジョブチェンジのアビリティシステムのあの間口の広さ。全部遊び尽くすためには、半年はしゃぶりつくさなきゃならないっていう、あの面白さを見たときに、これは俺たちもやってみようかなって気にな



ったんです。

編：ゲームというメディアを選んだ理由は？

鴻：勝つ見込みがあったというよりも、滅びゆくメディアが好きだってことですね。映画も演劇もそうなんだけど、こんなに素敵なのに、斜陽に向かってるっていうのが、クリエイター魂をくすぐるんですよ。

実は『ドラクエⅡ』が出たころから、ゲーム作りませんかって話をいっぱいもらったんですけど、ずっとやらなかったんです。

あの当時は何を出しても売れたはずだから、僕の仕事じゃないなって思ってた。ゲーム業界が先細ってきたんで、『ちょっとやっておかないといかんな』というクリエイター魂が『むにゅむにゅっ』と湧いてきたんだよね。

編：ゲームの何が鴻上さんをそこまで引きつけたんですか？

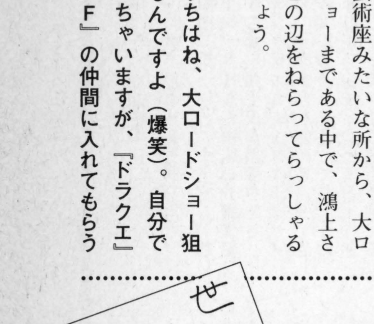
鴻：僕は基本的にRPG派ですから、『人はなぜ物語を読むか』っていうことだと思うんですよ。僕は作家としては反物語派の作家で、基本的には不条理派と呼ばれてる作家の方なんですけど、不条理派の人間であるにもかかわらず『ドラクエⅡ』の物語にすごく衝撃を受けた。『Ⅰ』をやった時、『なるほどこれは新しいエンターテイメントだ』と感じた。これで世の中どんな風に変わって、このエンタテインメントもどんな風に変わって行くんだろうなーと思ってたら、『Ⅱ』の中に『Ⅰ』の街がそのまま残っていて、『Ⅰ』の記憶がそこに存在しているっていう時に、初めて壮大な物語っていうのを経験した。人はなぜ物語を取るかっていうと、他人の人生を取り込みたいからだと思う。自分の人生って1個しかないわけだよね。『あの時どうしたら良かったんだろう』って思う時に、ある人生を自分の中に入れることによって、自分の中の根本的な欲求がひとつ満足される。そういうことをRPGっていうのは、教えてくれたっていうのがあるね。それともうひとつ。『冒険』とか『愛』とか『夢』とかっていう恥ずかしくなるような言葉が、まだRPGでは存在しうるっていうのは、ちょっと考えてみるに値する、大きな問題だと思うんだけど。そういう物語を教えてくれたものが、やっぱりRPGだったってことだよね。

ドラクエ、FF、そしてG・O・Dだ

編：芸術座みたいな所から、大ロードショーまである中で、鴻上さんはどの辺をねらってらっしゃるんでしょう。

鴻：うちはね、大ロードショー狙ってるんですよ（爆笑）。自分でも笑っちゃいますが、『ドラクエ』と『FF』の仲間に入れてもらうっていう非常に大それた考えを持っとるんですね、ええ。大それてますねー。今は必ずやるべきRPGが二つあるわけだから、もうひとつ隅っこに置いて欲しいなっていうのがある。もちろん、僕らも馬鹿じゃないですから、初期出荷の目標150万本とか、そんなことは思ってません。そんなこと思ってませんが、位置づけとして、スタッフと確認したのは、『ドラクエ』と『FF』ともう1本っていう風にしようよ、っていう風に思ったんです。スタートラインでのコンセプトの話ですけどね。

編：『FF』『ドラクエ』もかなり年齢層が広がってきました。



これが鴻上氏の信条だ!!

した。広い中のどの辺りをねらっていうんですか？

鴻：エンタテインメントソフトっていうのは、アクセスポイントがいっぱいあるんです。僕の芝居のアンケートでね、『今日は笑った笑った』っていう人と、『なんて暗い芝居を書くんですか』っていう感想が同じ日にある。つまり、笑うっていうアクセスポイント持ってる人は笑うだけで終わったし、鴻上は本当は何を言いたいのかっていうことを研究した人達には、その暗さが立ち上がってくる。いろんなアクセス回路があるよ、っていうことなんですね。だから、今回目指すものって、『ドラクエ』や『FF』のように、子どもは子どもなりにアクセスポイントがあって、大人は大人なりのポイントがある、そういうふうに間口の広いのを作りたいなってことなんです。

たった1秒で「最高」から「つまらない」になる

編：鴻上さんはいつも、速さとか、スピードとかテンポっていうのを重視していましたよね。

鴻：そうなんですよね。3秒の暗転を2.5秒にすることによって、速さを感じるわけだよね。でも、そういうことに対してわりとみんな無自覚だから、すごくもったいない。1秒暗転が伸びることで、芝居全体の印象が、『最高』から『つまんねぇ作品だな』っていう風になるんですよね。だから、そういう細かい所がこれからの勝負になっていくんだろうと思う。

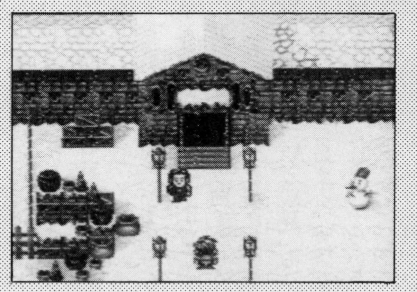
編：CD−ROMの読み込み時間の問題など、あれは約束ごとということで気にしない人もいます。鴻上さんは約束ごとを壊される方なので、今までの『RPGの約束ごと』を壊していただける、という期待があるんですが…。

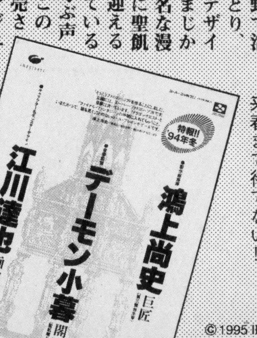
鴻：約束ごとを壊すっていうよりも、普通の目っていうことなんだよね。芝居でも、主人公が突然客

今度こそ本当に「G・O・D」発売決定！

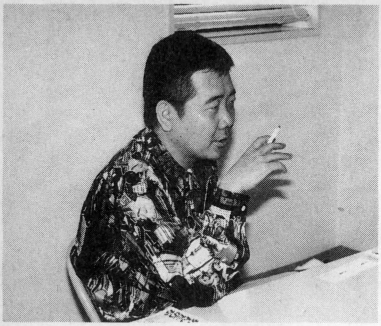
劇団「第三舞台」を主宰し、映画やエッセイなど幅広い分野で活躍する鴻上尚史氏が指揮をとり、キャラクター＆モンスターデザインに「東京大学物語」や「まじかる☆タルるートくん」で有名な漫画家江川達也氏、音楽監督に聖飢魔IIのデーモン小暮閣下を迎えるという豪華さが話題になっている「G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜」が、いよいよこの9月末にイマジニアより発売される。これを記念し現在イマジニアでは1万人の「G・O・D」宣伝部隊員を募集している。鴻上隊長によれば「私は君を待っている。君の素敵な、またはとんでもないアイディアで『G・O・D』のすごさを世間に伝えてほしい。」とのこと（笑）。特典いっぱいの「G・O・D」宣伝部隊員。なりたい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢を明記し次の宛先まで送ること。締切は「G・O・D」発売日当日まで。

〒163−07
東京都新宿区西新宿2−7−1新宿第一生命ビル15階イマジニア株式会社
「G・O・D」宣伝部隊員募集係


主人公ゲンの目に映るのは、一体どんな光景か！？



3大アーティストによる「G・O・D」。その実態は!?来春まで待てない!!



席の方を向いて、『こいつはいい奴なんだろうか、悪い奴なんだろうか、その時僕は…』と、喋り出す。でもちょっと待て。この距離でそんなこと言ったら、『こいつ』に聞こえるぞ、っていうのがあった。昔の人達は、『お芝居っていうのはそういうもんだから』って言うんだけど、いくらそういうもんだからって言われたって、この距離なんだからバカでも分かるだろうって思ってた。だから破壊しようっていう意識じゃなくて、『だってこういうことでしょ、これは』っていうのが凄くあると思うんだよね。

編：今ゲームを作っている人たちはゲームという世界の中に入ってしまって、メッセージを外に向けるっていうことをしなくなった思うんです。『誰に語りかければいいのか』が、なくなってしまっているような気がするのですが…。

鴻：やっぱり時間かかりすぎるからじゃないかな。

編：1本のソフトの制作に？

鴻：うん。ちょっと室内の絵を直してもらうだけで2週間かかるわけでしょ。見てればわかるけど、本当に1ドットづつ直していく。こんなに時間かかるんだったら、この人たちは芝居を見に行ったり、映画を見たりする時間ないだろうと思うわけ。そのスタッフたちは1ドットずつ絵描いて、家帰って何やってるかっていうとファミコンやってるわけだし（笑）。でも僕らは面白い芝居、面白い映画、面白いテレビ、面白い歌舞伎とかって含めて、ワン・オブ・ゼムの中で勝つためにはどうするか、っていつも考えないといけないんです。その業界の中で自家中毒起こしちゃダメだよ。だから今回プログラムしてくれる人たち、うちの芝居なんかも見に来てもらえるようになった。で、話してたらやっぱり、芝居見るのが生まれて初めて、っていう人が多いんだよね。

編：なるほど。

ライバルはJリーグの面白さだ

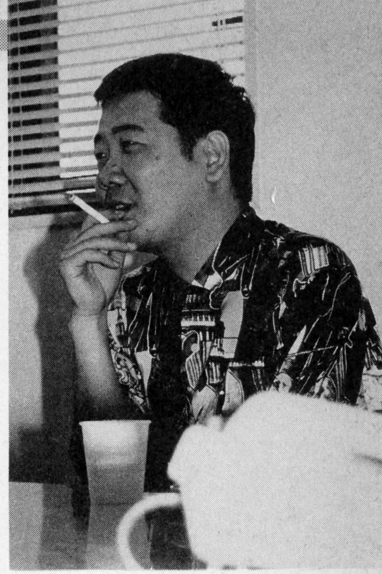
鴻：僕は昔テレビ業界の人に、『あなたテレビ作ってるのに、TVゲームやってないっていうのは、そりゃおかしいですよ』って、山程言い続けた時期がある。同じブラウン管を占拠するのに、『こんな面白いもんが存在してるってことを知らないでしょ』って。もちろんテレビ業界でも先端的な人はちゃんとやってた。そして、『これに勝つためには我々は一体どうすりゃいいんだろう』って真剣に考えてた。でもやっぱり多くの人は、『そんなの暗い人たちがやってるものでしょ』って話を終わらせちゃう。それでも、ずーっと言い続けてた。だから逆に、ゲーム業界の人たちもいろんなものを経験してないとだめだよね。『あなたの劇団のライバルは？』って聞かれていつも、『ストーンズです』と答えてたんだけど、最近は『Jリーグです』って言ってるもん。やっぱりあの面白さと、どういう風に拮抗するのかってことを、物作る側っていうのは常に考えておかないとね。

編：今のゲームっていうのが、器がものすごく良くなってきて、それこそ手触りから重さまで綿密にできてるのに、中に入ってる『おそば』がちょっとだらしないような気がするんですが…。

鴻：ゲーム雑誌の展開もあるんだ

けどさ、一枚の画面写真だけで、『見事なクオリティ』と言っちゃう。一枚の写真だけで2号、3号もたせたりするでしょ。だけどそれは、映画で言えば『素敵なワンシーンがあります』って宣伝だけのことで、結局客は何を見るかって言うと、やっぱりストーリーでしょ。どんなSFXビシバシ使っても、ストーリーが本当にくだらないもんだったら、ヒットしないわけです。だからまだね、業界としてやっぱ成熟してないと思うんだよね。

編：このままそういう状況が続くと、ゲーム自体の魅力がなくなってしまうと思われますか？



鴻：いや、二極分化してくと思ってるんだ。『ドラクエ』『FF』250万本、で、『メガテン』や『マザー』がウン十万本っていうポジション。それと、1万も売れない、倒産するソフト会社続々ーみたいなね。結局、売れないのと、手堅いポジションにいる物のパターンに分かれていくんじゃない？

守ることしか考えないヤツは滅びるよ

編：そうなった場合、作り手も『好きだから参加していく』っていう形になって、作り手と受け手が暗号で会話をしてしまうような世界になりそうな…。

鴻：はい、なるでしょう（笑）。これはゲーム業界に携わってる人だけじゃないけど、どんどん人間関係が不得手になってきてるでしょ？　人間と人間がぶつかることが下手になってきてる。だけど物を作るっていうのは、実は人間とぶつかることなわけですよ。で、うまくぶつかったチームだけが生き残っていくわけで、それはもう劇団なんかでも、うまーくぶつかる、つまり稽古場では怒鳴りあってても、夜は『まあ酒でも飲もうか』みたいなことが言えるのだけが生き残ってる。1回もう怒鳴り合ったってたらもうだめ、『あの人、全然理解してくれないからだめだ』っていうのは、どんどん滅んでいくわけです。

　コンピューターとプログラミングしてると、人間関係がどんどん下手になっていくでしょ？　そうすると、アクションゲームなんかにしても、やっぱり下手さを目の前にさらけ出せないだろうなと思う。素直に、『これ難しすぎるー』ってことがなかなか言えなくなってくるのね。そこで生き残るためにっていうか傷つかないためには、開発したアクションゲームでいい成績残して勝つことでないと生き残っていかれないでしょ？　これはマズイよね。一般ユーザーがぽろっと語りたい本音の一番弱い部分、RPGだったら、『長すぎるー』とかさ、『地図広すぎるー』とか、『こんなとこに人がいるのなんか見つけられなーい』っていうような、素直な言葉っていうのが、どんどん流通しにくくなる。ほんと、すんげーまずいことだと思う。そういう現場の些細なことが実は作品にすごく影響するんだよね。自分を守ることだけが精一杯だけの集団で作ったゲームてのは、『こんなところ、わかるわけねーじゃねぇか』っていうのばっかり増えてくるでしょうね。

編：鴻上さんは、『モニターの中のリアリティ』っていうものについて、いろいろなところで書かれていますが、今回のゲームの中でも、『モニターの中の世界』を越えようとされているのでしょうか？

鴻：そう、越えたいよね。小説で

も映画でも、良い作品は小説を飛び込えて、自分の中にグンと入ってくる。そういうショックっていうのを作らないと、『ゲーム内ゲーム』で終わってしまう。それじゃお客さんは増えてかないだろうなってのは凄くありますよね。優れた物は必ずそのメディアを飛び越えて、ユーザーの胸や魂と直接握手するはずだと思ってますから…。

愛のないヤツは叩き、あるヤツを見守る

編：鴻上さんの『ジュリエットゲーム』を見た時、どうしてこんなに速いんだろう、どうしてこんなに引っ張られてしまうんだろう、っていうのがあったんですね。この頃ゲームにそれがなくなってしまって、『FFV』みたいに、最初に40分見せて説明してしまうんじゃなくて、鴻上さんは『ゆっくり流れる時間』っていうのとはちょっと違った『時間』を見せてくれそうな気がしているんです。

鴻：1本目の映画『ジュリエットゲーム』っていうのは、僕にとってかなり不満の高いものだったんだけど、『ジュリエットゲーム』作る前は、わりといろんな映画の雑誌のインタビューがきてた。ところが映画の通から見て、『ああこの程度の物か』っていうので、インタビューがなくなった。だけど、『この点は新しかった』って見方をしてくれた人もいたんだよね。だから、1本で撤退する人間なのか、わりと作り続ける中で何かを掴む人間なのか、ということを見てもらいたい。

　例えば小さな会社がRPG出して、9割つまんなかったとする。でも1割いいところがあった時には、ちゃんとその1割を評価してあげれば、ひょっとしたらその『なんとかソフト2』ってのが出て、それがもう8割いいものになってる可能性もある。9割の悪い所ばっか叩き続けると、2が出る可能性も奪ってしまうことあるからさー。

　もちろん徹底的に叩いていいっていう場合もある。どういう時かって言うと、基本的にユーザーをなめてるとかさ、業界に対する愛が全然感じられない時だよね。はるか昔に出た「たけしの挑戦状」っていう、たけしさんの名前を使っただけのゲーム。あれはゲームやってるヤツを馬鹿にしてる。

　一時期、もうかる業界だからって、そーゆうのがすごく増えた。あの人たちがゲームを1回だめにしたってのはあるよね。

　ああいうのは徹底的に叩くけど、本当にいいゲーム作りたいっていう愛を感じるものは、温かい目で見てあげたらいいな、と思っとります。はい。

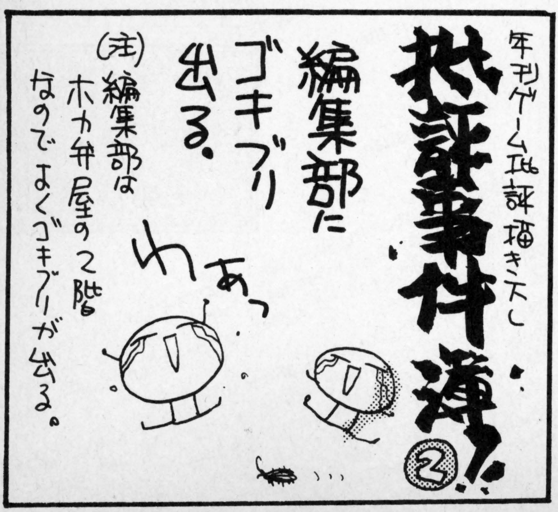
編：『GOD』が出るのを待たせて頂きます。

鴻：ねえ、いつ出るんでしょう(笑)

編：情報が、すごく絞られていて。

鴻：'95年春、頑張ります。

編：頑張って下さい。今日は本当にありがとうございました。



おフランスざます

フランソワ・エレムラン

格闘ゲームの愛すべきキャラ達、実はすっごく変!?
本家おフランスから手紙が届いたぞ。

第1回 日本のゲームは変ざます。

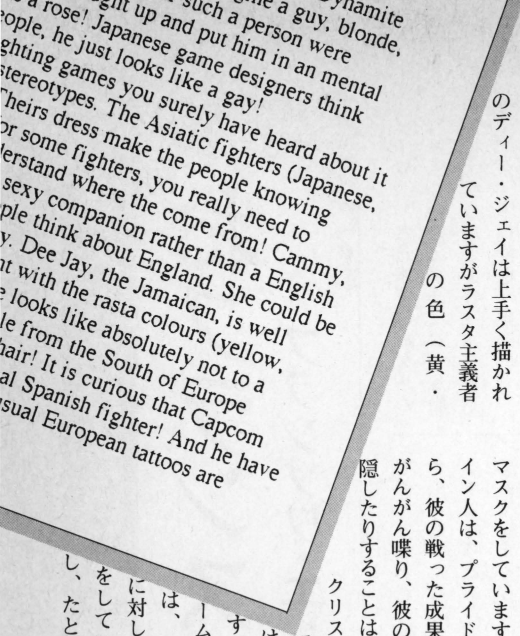
親愛なるクリスチャン(1)

お元気でご活躍のことと思います。ご存じの通り、私は現在、ファミコン・ゲーム天国の日本に住んでおり、毎日、ゲームを楽しんでおります。日本のファミコンは素晴らしく刺激的なものです。だけど、日本人の作ったゲームソフトは、面白いことに、ヨーロッパの人々を描くときに常に偏見に満ちた珍妙なものになるのです。

例えば、ガロの伝説(2)という最も有名なゲームのひとつを垣間見ると、女性の戦士が、フランスの喫茶店のウエイターのような男っぽい格好をしていたりします。(3)おそらく日本のゲームソフトの制作者は少し紳士ぶって特定の階級を表わしたかったのでしょうが、ヨーロッパの人々にとってはありふれた制服で、意味のあるものは無く、単に仕事着であるに過ぎないのです。この種の短い上着は、上流階級のパーティにも使いますが、白いものは下品ということで普通は避けるものです。従い、黒いものを好む訳です。データ・イーストのファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト(4)が創りだしたフランス人の戦士ジャンの制作者が考えている手法は本当に可笑しい。金髪で緑のパジャマにズボン吊りをして、パリの街中を歩いているとしたら、警察が捕まえて、精神病院に入れることになるでしょう。さらに、特別な攻撃として、薔薇を投げつけたりまでするのです。日本の制作者は、彼をロマンティストとして考えているのでしょうが、ヨーロッパの(5)人々にとっては、彼は、全くのゲイに見えることでしょう。

貴兄もきっと聞いたことのある有名な日本の戦闘ゲームソフト「スーパーストリートファイターII」においてすら、いくつかの珍妙な偏見に満ちています。アジア人の戦士（日本人・中国人・タイ人戦士）は、問題ありません。彼らは服装


To: Ayun
From: François Hern
Here is the article:
"
Dear Christian,
I hope you are doing well. As you know, I am living in Japan, the Para
games! I enjoy them everyday. They are cool and exciting. But it is ver
way the Japanese game designers are describing European people, using
curious stereotypes.
For example, just take a look at one of the most famous SNK game: Garô
Densetsu! King, the female fighter looking as a male, is dressing like a wai
French 'Café'. I suppose the Japanese game designers were thinking this dre
a little bit snobbish, a kind of touch of class! But for European people, it so
an uniform for an usual, and not so interesting, job! This kind of short
for high-class parties too. But, people usually avoid white short
are a little bit vulgar, and prefer to wear black one's.
The best it surely the way the designers of Data E
created Jean, the French fighter! It is reall
with a kind of green pyjamas with
walking in the streets of Pa
hospital! And as sp
perhaps he i
Even


…ynamite
…ne a guy, blonde,
…such a person were
…ght up and put him in an mental
…a rose! Japanese game designers think
…eople, he just looks like a gay!
…ghting games you surely have heard about it
…stereotypes. The Asiatic fighters (Japanese,
…Theirs dress make the people knowing
…or some fighters, you really need to
…lerstand where the come from! Cammy,
…sexy companion rather than a English
…ple think about England. She could be
…y. Dee Jay, the Jamaican, is well
…nt with the rasta colours (yellow,
…e looks like absolutely not to a
…le from the South of Europe
…hair! It is curious that Capcom
…al Spanish fighter! And he have
…sual European tattoos are

ですぐに何処の国の人か分かるようになっています。しかし[(6)]、何人かの戦士は、説明書を一覧しないと何処の国から来たのか分かりません。例えば、キャミーは、英国人ですが、英国の特別諜報員というよりは、セクシーなウエイトレスという外見で、彼女の外見からは、全く英国人を思い起こさせるものはありません。ひょっとしたら彼女はスペインから来たのかもしれませんし、はたまたノルウエーかまたは他の国かも知れないといったところです。ジャマイカ人のディー・ジェイは上手く描かれていますがラスタ主義者の色（黄・緑・赤色）の服を着ていたらもっと効果的だったのにと思われます。バルログになると、悪い冗談です。全くスペイン人には見えません。彼の髪の毛は、栗色ですが、ほとんどの南欧の人々（スペイン人・ポルトガル人・イタリア人）は黒髪なのです！

カプコンの制作者が典型的なスペイン人の戦士に栗色の髪を選び、やくざの様な大きな刺青を施すのは珍奇です。ヨーロッパの刺青は通常は小さく、男の場合は腕か手にします。彼はさらに大きなマスクをしています。通常のスペイン人は、プライドが高いですから、彼の戦った成果を大きな声でがんがん喋り、彼の顔をマスクで隠したりすることはありません。

クリスチャン、これでお分かり頂けたと思いますが、日本のゲームソフト制作者は、ヨーロッパ人に対して奇妙な見方をしています。しかし、たとえヨーロッパ人を失笑させるような人物が描かれていたとしても、最も重要なことは、このゲームを楽しむことだということです。そうは思いませんか？

敬具



フランソワはこの本の日本特派員。

（編集注）

（注１）「ヨーロッパに住む友人あての手紙の形で、これを書きました」（作者）

（注２） たぶん『餓狼伝説』をさしているのだろうが、ゲームは『龍虎の拳』だ。作者はフランスに出張中なので、確認がとれないことをゆるしてほしい。

（注３） キングは用人棒だという設定がわかりにくかったようだ。

（注４） 厳密にいうと前作『ファイターズ・ヒストリー』からジャンは出ているが。

（注５） 別にジャンをロマンティストと考えている人間はいないと思うが。

（注６） サガットはちょっと分かりにくい。

（訳者注）

「ラスタ・カラーとは、ジャマイカのアフリカ復帰精神運動のシンボルカラーのことであるが、一般にはジャマイカ黒人の好む色くらいの意味で、米国では差別用語に近い。

翻訳　角南文夫

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

第2回 ヨーロッパ人のゲーム嫌い。

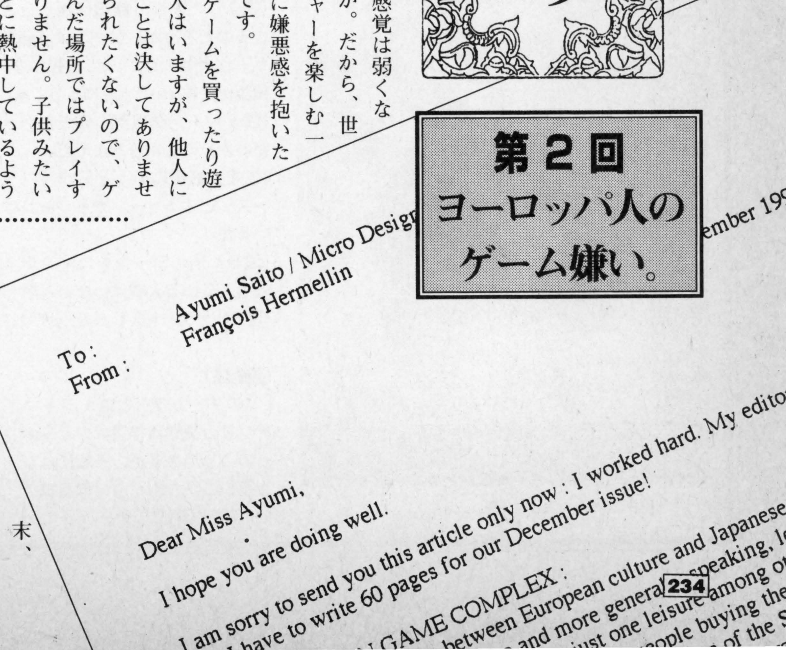
ヨーロッパと日本では、ゲーム、もっと広くいえば娯楽に対する価値観に大きな差があります。日本では、ゲームは立派な娯楽の一つにみなされていますし、ゲームセンターや量販店で大人が「ザ・ラスト ドラゴン ファイナル」や「新リターン・オブ・ストゥーの剣」などで遊んでいる姿をよく見かけます。しかし、ヨーロッパでは娯楽を計る別の尺度があります。読書や美術館巡りなどは良い物とみなされていますが、漫画やゲームなどは、時間の無駄遣いだと考えられているのです。前者は子供の成長のためになり、また精神の安らぎをもたらすという理由で、有益な、あるいは教養のあるものだと思われています。これはゲームだけでなく、セックスに至るまでありとあらゆる娯楽についてあてはまるのです。

確かにどこの国でも、母親はみな子供がゲームをするよりも勉強をすることを好むものです。しかしヨーロッパでは少々話が違います。一般に娯楽が悪いことだという風潮があるのです。以前は遊ぶことが気まずく、うしろめたく思われる時代もありました。

ヨーロッパでは、人々が休日をとらないとか映画館に行かないというわけではありません。働いてから遊ぶのです。そうでなければ、少々うしろめたく思ったものでした。年輩の人に比べ、若い世代ではこうした感覚は弱くなっていますが。だから、世界中でレジャーを楽しむ一方で、娯楽に嫌悪感を抱いたりもするのです。

例えば、ゲームを買ったり遊んだりする人はいますが、他人にそれを言うことは決してありません。人に見られたくないので、ゲーム機が並んだ場所ではプレイすることもありません。子供みたいに、遊ぶことに熱中しているように見られたくはないからです。

ではなぜ、ヨーロッパでは娯楽が敬遠されるのか。それはキリスト教の影響だと考えられます。聖書では、娯楽は罪であると述べてはいません。しかし、長い年月の末、教会の教えにより聖書本来の意味が別の意味にすりかえられていったのです。例えば中世の暗黒時代では、聖書の教えは支配階級を守るために利用されました。平民



...that will
...g an action game,
...mind challenge. To
...game syndrome, they
...orget a little bit the essence
...the IBM PC compatible
...Heart of Darkness,
...must be more famous in
...ed for Saturn and PS-X!
...it is!

は支配者のために働くのみで、一生余暇にはありつけませんでした。自分たちの生活条件に不満を述べたり、支配者を変えさせたりすることはできなかったのです。なぜなら、余暇を楽しむ時間など考える余地のない、厳しい生活こそが普通だとみなされていたからです。

これは概念の基礎をごく単純にまとめただけで、真の理由やヨーロッパの歴史はもっと複雑です。おそらく日本でも、仏教が同じ手段で利用されたのではないでしょうか。とはいえ日本では仏教は極めて新しい宗教で（聖徳太子様と法隆寺建立のことを指しています）。おそらくヨーロッパほど大きく仏典の読み替えがなされず、支配階層に得にはならなかったのでしょう。

しかし、この「ヨーロッパ人のゲーム嫌い」は、ヨーロッパのゲーム産業に大きな影響を及ぼしています。ヨーロッパのゲームメーカーでは（主にイギリス、若干ながらフランス、ドイツ、ポーランド、そしてロシア（テトリスを忘れないで！））、日本のゲームソフトとは制作、状況が大きく違います。名作といわれるソフトでも、そのほとんどは、コナミやカプコンのような大企業で作られているのではなく、1、2人の小さなチームで個人的に作られていますし、何台ものコンピューターを連結させて作るのではなく、たった1台でプログラミングされています。

こうした違いも私に言わせれば、その本質は「ゲーム嫌いの感覚」にあるということなのです。ヨーロッパで作られるゲームの大半は、いってしまえば知能ゲームです。もっとも日本のように格闘ゲームやシューティングゲームなども制作はされます。しかし世界市場で圧倒的なシェアを誇る日本のゲームの実に80％は、知能ゲームではなく、反射神経を試すゲームです。知能ゲームの方が反射神経を試すゲームよりも優れているというつもりはありません。ただ、両者が異なっている、趣向が違うと言いたいのです。

個人的には、私はRPGより、優れたシューティングゲームの方が好きです。「ゲーム嫌い」を避けようとしているのかもしれません。ヨーロッパのプログラマーたちは、「このゲームには見覚えがある」とか、「子供向けのゲームだ」などといわれないように、いいかえれば「遊ぶと時間の無駄になるようなソフトを作ることこそ時間の無駄だ」といわれないことをいつも気にかけています。たとえアクションゲームを作るときでも、思考する局面や、戦略的な部分、心理的な挑戦といったものが加味されるのです。ヨーロッパでは、ゲーム症候群ゆえの罪悪感から逃れようとして、ゲームの基本を忘れた、スマートで洗練されたゲームだけが作られるのです。今、私が思い浮かべているのは、DOS／V機をお持ちの方ならよくご存知の「インフェルノ」「レミングス」「マジックカーペット」「ハート・オブ・ダークネス」「リベンジ」「エクスタティカ」などです。来年サターンやプレイステーションで移植される予定のものも多いので、日本でも必ず有名になるでしょう。

ゲームは洗練されればされるほど、常に面白くなるとは限らないのです。

訳者：角南文夫



コンソールプラス誌特派員 フランソワ

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

第3回 日本のゲーム雑誌 欧州のゲーム雑誌

最近フランスでは、**フランス任天堂**がソフトウェアの著作権侵害に対する取り締まり策を開始しました。時を同じくして**ゲームのコピー機**や海賊版ゲームソフトの販売業者が警察に逮捕され、今もその多くが服役中です。

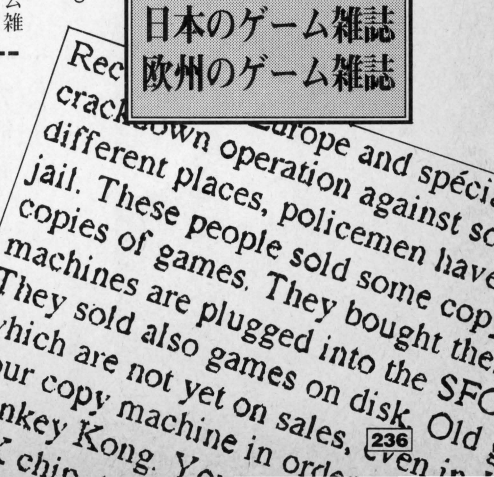
ところが面白いことに、フランスゲーム業界では海賊版業者の存在が周知の事実だったにもかかわらず、**雑誌で取り上げられることがなかったのです。**というのも、雑誌で取り上げることでユーザーが業者の存在を知り、結果的に海賊版マーケットが拡大することになれば、任天堂やセガなどのゲームメーカーが激怒するでしょうし、その結果記事を掲載した**雑誌社に広告が来なくなることを恐れたのです。**

いささか逆説的ですが、私にはこの一件が日本のゲーム出版社の現状とダブって見えました。つまり、日本ではメーカーとジャーナリストの関係が欧州と極めて異なるのです。

「海賊版ソフト」の件は、私が知る限りでは、フランスのゲーム雑誌が日本的に「お上の意向を恐れた」**唯一のケース**です。別に私は日本のジャーナリストのすべてを知り尽くしてケチをつけているのではありません。個人的に体験したことに基づいて書いているだけですし、**日本の報道陣と雑誌**ではきっと**大きな差**があるものと思います。

しかし、私が来日してゲーム雑誌の編集部を訪れるようになって驚いたのは、彼らの**仕事の仕方が西欧とあまりに違う**ことでした。まったくすべての情報がゲームメーカーから来るのです。なにしろメーカーはサンプルROMや設定資料を広告と共に出版社に提供しているのです。しかも大抵の場合、ジャーナリストは原稿を掲載する前にメーカーに見せて内容の確認をとります。そのため、**すべての雑誌が同じ**ように見えるのです。どの雑誌でもめくって見て下さい。違う雑誌でも、同月号なら同じゲームの全ぐ同じ情報が掲載されています。写真が同じこともまれではありません。

もう一つ言えるのは、記事で**ゲームを批判したものは一つもない**ということです。日本流に行間に意味を含ませて、実はそのゲームの出来があまり良くないことを読者に読みとらせる手法があることも知っています（例えば多くの文字量をゲームの良い点に割き、一行だけ悪い点を書くなど）。しかし、それではそのゲームの問題点を詳細に説明するといった真の批評にはつながらないのです。中に



はクロスレビューなど意見や評点を掲載している雑誌もありますが、**内容が浅く**興味を引かれるものではありません（総合的な評点を一行で述べてあるだけで、画像や面白味、音響効果などについては何も触れていません）。しかも、その点数がゲームを扱った記事と同じページに載っているのではないので、低い評点の影響が記事ほどの重みを持っていないのです。せめて評点が同じページに載っていれば、ずいぶんと重みが違うでしょうに。

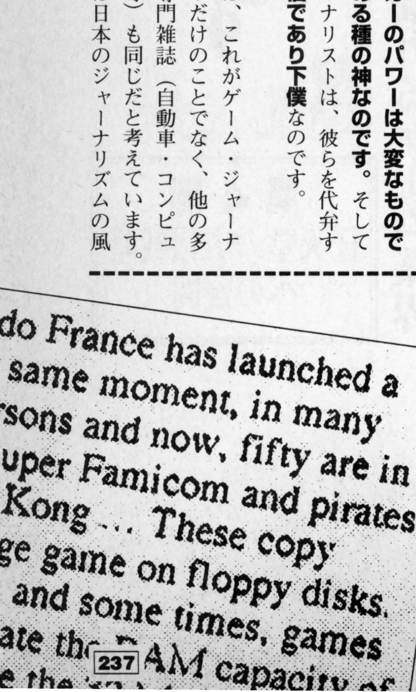
ヨーロッパでは事情が異なります。何も欧州ではすべてが良くて、メーカーから何の圧力もないと言っているのではありません。ただ、**報道の独立がとても大切**だと述べているだけなのです。ゲーム記事の材料に関していえば、メーカーから来るのはわずか3割程度です。ジャーナリストは自分の手で情報を掴むのです（ゲームショップやプログラマーから直接情報を得ています）。設定資料をメーカーから貰うなどということは、まったく考えられません（その背景には、報道の場合には、著作権保有者の許可なしに、誰からの、どんな種類の書類でも使用して良いというヨーロッパと日本の著作権法の相違がありますが）。そして肝心な点は、詳細にわたる評点があるということです。一言でいえば、ヨーロッパのジャーナリストは、日本よりゲームメーカーから独立しているということなのです。私が日本で得た感触では、ゲームジャーナリストが読者よりもゲームメーカーに関心があるということです。時折、ある種の**日本のジャーナリストにとっては、お客様は読者ではなくてゲームメーカー**なのだと思ってしまうことすらあります！

彼らは、ある種の特権意識をもって、ゲームメーカーを喜ばす記事を書いています。ヨーロッパでは全く逆です。ジャーナリストは、どれがクソゲーだとか、値段が高すぎる、操作性が悪いなどを、何のためらいもなく書きます。

つまり、日本のゲームメーカーはジャーナリストに対して非常に強い、非常に強力なコントロール力を持っているのです。日本のジャーナリストは、**ゲームメーカーとの不平等な関係**の下で、ある種の被害者になっていると言っていいのではないでしょうか。ただし、納得ずくの被害者ですが！ そのような被害者になることは、極めて気持ちの良いものです。情報が直接出版社に送られてくるし、情報を追い求める必要はないのです。書かなければならないストーリーすら、直接発売元から送られてくるのです。記事が掲載される前に周知の事実になっているのですから、何のリスクもありません。メーカーとも良い関係を保てます。誰もがすさまじい程に対立や論議を避ける。どの雑誌も同じ。**メーカーのパワーは大変なものです。ある種の神なのです。**そしてジャーナリストは、彼らを代弁する**僧侶であり下僕**なのです。

私は、これがゲーム・ジャーナリストだけのことでなく、他の多くの専門雑誌（自動車・コンピュータ等）も同じだと考えています。これは日本のジャーナリズムの風土なのでしょうか？ これには主に三つの理由があると思います。第一は、日本社会の**ピラミッド組織構造**。第二は、どの人もどの会社も、グループや系列などの組織に属しているため、おそらくジャーナリスト個人や仕事にも**強大な統制力**が及ぶのを容易にしているのです。西欧と違い、他の人や会社の勢力範囲を越えて戦うことがないのです。第三の理由は、日本の**自由という概念が、西欧とは極めて異なる**点でしょう。もっともこの大きな内容を扱うには、今回の私の記事はあまりに微力すぎるのでしょうが。

訳者：角南有加


do France has launched a
same moment, in many
rsons and now, fifty are in
uper Famicom and pirates
Kong ... These copy
ge game on floppy disks,
and some times, games
ate the RAM capacity of

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

海外企業との提携や世界市場の形成に揺れるゲーム業界。その中で従来の広報戦略を続ける任天堂への疑問とは?

第4回 任天堂の広報戦略への疑問

10年前と変わらない任天堂の広報戦略

任天堂のウルトラ64の仕様が、いよいよベールを脱ぎ始めました。一つ疑問なのは、製作発表から今まで、日本のゲーム誌に掲載されたウルトラ64をめぐる情報が、非常に限られたものだったことです。おそらく、日本人ジャーナリストの多くはもっと詳しい情報を入手していたのだと思います。ただ、任天堂の広報方針に合わせて、誌面に書くことができなかったのでしょう。

任天堂は、ゲーム市場が変わりつつあることをまだ認識できていないのではないでしょうか。任天堂の広報戦略の基本は、10年前からほとんど変わっていません。販売準備が整うまで商品を発表しないというやり方です。しかし、時代は変わりました。セガ、ソニー、そしてまもなく任天堂をまきこんで始まる新世代機をめぐる争いは、一種の経済戦争です。この戦争に勝つための武器は情報です。消費者は新世代機を買う際に様々な情報を参考にします。いってみれば商品そのものよりも情報が重要なのです。もし任天堂があいかわらずウルトラ64の情報を抑え続けるのなら、ユーザーに自分たちが知っていて、実際に見たり遊んだりでき、面白さも保証されている新ハードを買われてしまうリスクを背負い込むことになります。つまり、ユーザーがきたるべき12月を待つよりも、サターンやプレイステーションを選んでしまうことにつながるのです。

飛躍的に増大した海外の影響力

一般的に任天堂の情報は、日本よりも海外の方が早い傾向にあります。実際、米国任天堂や欧州任天堂の方が簡単に情報を流します。

その原因の一つとして、任天堂の国内と海外のシェアの差があげられるでしょう。国内では市場の90%を占めている任天堂も、海外市場の多くではセガに50%かそれ

ULTRA NINTENDO?

The soon releae of the new Ninteno
write a lot, as in Japan as in the wes
gaijin video games magazines are sup
system than the Japanese'ones! I think
game market needs, and the oof of th
adapt.

Accor

以上のシェアを握られています。しかもこれからはソニーが参入してくるのです。当然任天堂は、海外では国内よりも多くの広報活動や消費者へのアピールを行わなければならないわけです。

今日では海外のゲーム誌が日本のゲーム市場に頻繁に関わるようになってきました。そのため海外誌の方がより多くの情報を提供できるようになってきていると思います。任天堂も割と簡単に海外誌に協力するようになってきましたし、ゲーム開発情報の公開も積極的になっています。ほんの数年前では、ハードの設計やソフトの全ては日本から世界に発信されていました。しかし、今ではゲーム業界における海外メーカーの影響力が増大しています。例えば任天堂のスーパーFXチップ(注)を開発したのは英国アルゴナート社ですし、ウルトラ64は米国シリコングラフィックス社の機械に基づいています。バーチャルボーイ技術の開発元はアメリカ企業ですし、「ドリームチーム」のメンバーのほとんどがアメリカ人かイギリス人です。セガも海外の子会社と密接な関係があり、アメリカに重要な開発チームを持っています。ソニーも同様です。米国LSIロジック社との提携なしには、プレイステーションのチップは誕生しえなかったのです。

世界市場に向けた変革の時代

ゲーム業界はますます競争と国際化の時代を迎えています。ソフトを海外で販売するだけでなく、海外メーカーやソフト会社との提携や協力がますます活発になっていくでしょう。その中で任天堂とセガという2つの巨人は、ますます変革を余儀なくされています。任天堂の広報活動の不十分さは、問題の一端に過ぎません。もう昔のような小さな会社のやり方では収まらなくなってきているのです。

例えば急激な円高によって、ゲーム業界も海外に生産を移転させる必要が出ています。他の分野ですでに国際化を押し進めているソニーよりも、任天堂とセガにより大きな問題としてのしかかってくるでしょう。また、日本と比較して海外市場はますますの発展が期待できます。日本市場は確かに巨大ですが、すでに飽和状態です。まさに全ての家庭がゲーム機を持っているのです(フランスでは14%です)。任天堂が国内市場を十分押さえているのなら、もっと海外市場に関心を向けるべきです。

ゲーム市場は、日本のソフト・ハード会社の「狭い」見方よりも、ずっと速いスピードで成長し、グローバルに、国際的になっています。ゲーム業界の人々はこの10年間国内で成功した処方箋が相変わらず効くと考えてきたようです。しかし、事態は変わったのです。新しい世界市場条件に自社を適応させていかなければならないのです。

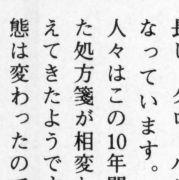
重ねていいます。世界市場とは、単に「世界中で販売する」だけでなく、「世界規模での技術交流」を意味するのだと。次世代ハード(チップ)やCGに使われる技術コストは極めて大きいため、一社ですべてをまかなう時代は終わったのです。

日本での情報の報道に対する制限は、任天堂やセガといったメーカーに浮かび上がってきた警鐘の一つにすぎません。しかし、任天堂にとっては、秘密主義や古い伝統といった企業風土もあり、性急な変化は難しいと思われます。はたして任天堂は、ゲーム市場の変革のうねりにともなって、自らを対応させていくことができるのでしょうか?

訳者・角南有加

◯プロフィール◯◯◯◯◯◯◯

フランソワ・エレムラン　1965年生まれ。ソルボンヌ大学を始め数校で歴史学・芸術史を始めとした数種類の学位を習得。



現在フランスのビデオゲーム雑誌「コンソール+」の日本特派員を務める傍ら、フランス・イギリス・ドイツなど欧州各国のコンピュータやビデオゲーム雑誌のフリーの記者の仕事などで多忙な毎日をおくっている。

(注)スーパーFXチップ：「スターフォックス」「ワイルドトラックス」などに使用された、SFCでポリゴン計算を行うチップ

ゲームソフトが空を飛び、ケーブルを走る！

ゲームソフト配信ビジネスは成功するのか？

好評連載の「マルチメディアへの挑戦」。今回は特別編として、セガや任天堂が動きだしたマルチメディア戦略を検証する。

―― 湯川 朋彦

セガの場合・任天堂の場合

CATVを流れるセガ

セガは商社などと共同出資して、ケーブルテレビによるゲームソフトの配信事業を行う新会社「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」を設立した。

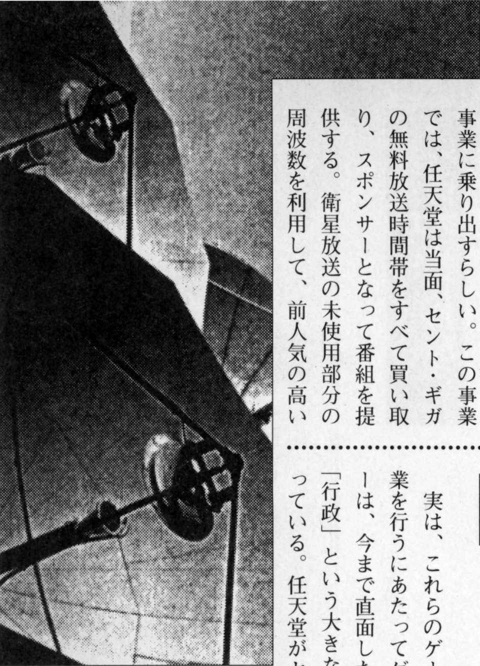
この会社は約20社のCATV会社と契約を結び2万世帯への配信をめざす予定である。セガは既に6月から長野のLCやケーブルテレビジョン四日市、東京ケーブルネットワークのCATV網を通してゲームソフトの配信を行っており、最も積極的にゲームソフトの新たなチャネル開発を進めている企業のひとつだ。また、「セガ・ミュージック・ネットワークス」という新会社を作り、通信カラオケの分野に参入する計画もあり、ますますネットワーク事業に対する意欲は盛んなようだ。

セガの行うサービス

内容は、レシーバーカートリッジを現行のテレビゲーム機に接続することにより、ゲームソフトの配信を受ける仕組みだ。もうすぐ発表となる次世代機「サターン」にも別売りのアダプターで対応するらしい。ユーザーはソフトの配信を受けるためのメニュー画面からソフトを選択し、ダウンロードするのだ。レシーバー内にメモリーを内蔵できるので、前回のプレイを終了した時点からゲームを楽しむこともできる。利用料金は二千～三千円だから、けっして安くはない。ソフトは30種類が配信され、うち5～6種類が毎月交換されるらしいが、新作ソフトはない。ただし、新作ゲームのデモ版は配信されている。

流通との戦い

セガの始めたゲームソフトの配信サービスは、まだまだ小規模で本格的な事業展開という感じではないが、メーカーにとって流通管理の容易な配信事業は、非常に魅力的な分野には違いない。現在のようにケーブルテレビの加入率が低かったり、デジタル電話回線が普及していない状況では、事業の拡大は望めないが、光ファイバー網が整備されるに従って、サービスも高度化するだろうし、利用者も増加すると思われる。しかし、今のままのサービスで本当に利用者が増加するだろうか。現在は既存の流通業者や販売店と共存を図るために、新作ソフトは配信せず、発売後３～４ヵ月を過ぎた商品を対象にしているが、その時新作ソフトはやはり配信しないのだろうか。既存の流通業者を守



り続けるのだろうか。いずれ、メーカーと流通業者の間で一騒動起きるに違いない。その時セガは、いったいどうするのであろうか？

セント・ギガにのる任天堂

任天堂も負けてはいない。セガとは少し違って衛星放送への関心が強いようで、'94年3月に経営不振で困っていたセント・ギガ（衛星デジタル音楽放送）へ資本参加している。この衛星放送を使って、来年2月からデジタルデータ放送事業に乗り出すらしい。この事業では、任天堂は当面、セント・ギガの無料放送時間帯をすべて買い取り、スポンサーとなって番組を提供する。衛星放送の未使用部分の周波数を利用して、前人気の高い新作ゲームのデモソフトや、カラオケ番組などを配信する予定だ。このデータ放送の受信にはスーパーファミコンが必要なのだが、スーパーファミコンの出荷台数はすでに千二百万台を越えており、任天堂は自信を持っているらしい。しかし、セント・ギガの累計契約数は六万五千件と低迷しているので、任天堂がいかに魅力的な番組を提供するかがこのビジネスの成功のカギを握っているといえよう。

立ちはだかる壁

実は、これらのゲームの配信事業を行うにあたってゲームメーカーは、今まで直面したことのない「行政」という大きな壁にぶつかっている。任天堂がセント・ギガを支援するにあたっては、郵政省と日本興業銀行の強い要請が働いたといわれている。70億円以上の累積赤字を抱えているセント・ギガにとって、新たな資金は喉から手が出るほど欲しいものであり、当時の経営主導権を持っていた日本興業銀行が任天堂にラブコールを送ったことは、容易に想像できる。セント・ギガにとって売り物になるのは電波しかないため、支援の見返りに、データ放送を認可するという取引があったともいわれている。パッケージ型が成熟期を迎えたゲーム市場において、ネットワーク型ビジネスへの展開は、任天堂が21世紀までも市場における覇権を握るために必要不可欠な戦略である。セガにとっても、CATVによるゲームの配信は新たなビジネスチャンスと考えられるが、経営的にふるわないCATV局を救ってほしいという郵政省の意向も見えかくれしているようだ。現在全国に都市型CATV局と呼ばれるものが150局近くあるが、黒字の局はほとんどないというのが実情である。CATV局にとっては、契約者を獲得するための魅力あるソフトが欲しくて仕方がないのである。しかも、ソフトの制作や購入にお金をかけたくないのである。この様な状況のCATV局にとって魅力的なソフトを豊富に持つセガは、白馬に乗った王子様に見えるかもしれない。一方、セガは複雑な心持ちだろう。郵政省のお墨付きを得て商機をつかみたい半面、お役所にまとわり付かれて事業拡大の手足を規制によって縛られるのは困るというのが本音に違いない。

いずれにしても、規制とは無縁に急成長してきたゲーム業界にとって、放送通信の分野は規制色の強い異質の世界であり、許認可権を握る郵政省といかにうまく付き合っていくかが、大きな経営課題となるはずである。

プロフィール
湯川朋彦（ゆかわ・ともひこ）
1967年生まれ。
電通総研アシスタントプロデューサー。あらゆるメディアに関する、調査・研究を行っている。現在、官庁および民間企業にむけた報告書作成や、雑誌寄稿に追われ多忙を極める。

なにわゲーム通信

関西のコンピュータゲーム事情

おらおらおら、関西もんをナメとったらあかんでぇ～なんやかんやと、ややこしいゲーム業界を一刀両断！阪神大震災復興パワーで、ゲームを考えていきまっせ

●プロフィール

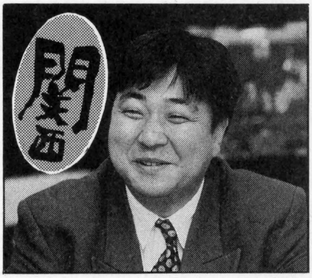
田村修二（たむら・しゅうじ）
1965年生まれ。ライターとCGデザイン、プランナーで生活。SFC、サターンのゲーム制作に参加している。関西ローカル情報誌の数誌にゲーム原稿を寄稿中。
演劇とマルチメディアの単行本を年内に出版予定。

関西だから やっぱ大変やねん？

ホンマ何をやっとんねん、ゲーム業界は…。次から次へと次世代ゲーム機とやらを出して、ビンボー人（オレや、オレ）は買うの大変やんか。いやいや、ぎょーさんゲームが出るし時代の流れについていけへん（ゲームを辞めちゃった多くの知人の証言）。てなわけで、そんなゲーム業界（産業といったほうがいいかも）をなにわ流の視点で、スパッと天覇封神斬！

とはいえ、最初に関西のコンピュータゲーム事情を探らなければあかん。まずは、関西在住のゲームメーカーさんから。もしかして任天堂が近所やと、なにかと苦労が多かったりするかもしれへんし…。

「近いからちょっと来いとか言われることもないですしね。打ち合わせやパッケージなどの版下入稿は断然楽ですわ。でも、出版社とか東京でしょ。結局電話とファックスだけで、顔も見ないままですわ」とは、ヴィジットの加藤誠氏。関西ならではの悩みというと、



ヴィジット　加藤誠取締役副社長／『ザ・心理ゲーム2』でおなじみのメーカー。

マスコミへの対処関係だけちゃうか？　そういえば、カプコンもSNKも広報・宣伝が東京行ってもうたな。と思えば、データウエストの斎藤康仁氏がそんなことないとひと言。

「関西であることの長短を感じたことないですよ。宅配便だって全国どこでも明日着くわけだし。たまたま大阪に会社があったというだけで」

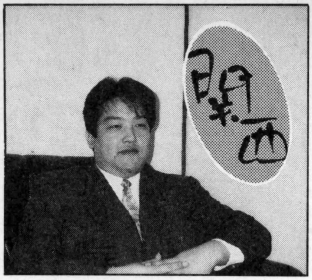
それなら、作るゲームがどうし



写真／野田昌伸

てもコテコテの関西風になってしまうとか、そんな悩みがあるかもしれへんと思ったけど、やっぱしゲーム制作はどこでやっても同じとのこと。そんななか、プレイステーションに参入してきたのが、ビジネス系ソフトを作っていたスカイ・シンク・システム。その代表取締役・大浦淳司氏は次のように語ってはる。

「ウチにはプログラマーと営業しか社員がいなかったんで、グラフィック担当などを入れないといけない。今はバイトで手伝ってもらってますけど、やっぱりタイプが違いますね。特にウチの場合は、定時15分前には出社してあいさつをするといった研修をしているんですけど、そういうことには無頓着というか、若干違和感ありますね」しかし、開発スタッフをバイトで雇うというのは結構珍しい。どのメーカーでも、引き抜かれないように守っている開発なのに。



データウエスト　斎藤康仁広報課長／DOS／V、タウンズ、メガCD等でおなじみのメーカー。

そういえばデータウエストは、CD-ROMドライブを積んだハードの制覇（カーナビゲーションも）ってな妙な目標持ってたし、取材してる横ではなぜか洗濯機が回っとるぞ、おい。

他にも「ウチのゲームはオモシロないよ」なんていうメーカーもあったし、あんた広報ちゃうん？と思ってしまったけど、こういうとこが関西的なんやろな。

やっぱがめついなにわのお客？

ほんじゃ、ゲームを販売してるお店の方は、どうなのか。関西の客って、なにかとややこしそう。それに、ゲームってのは関西の方が安いのかもしれへんけど。

「いや、東京の方が値崩れが早いんですよ。それにマニアックなゲームが関西ではあまり売れないんです。みんなが買うようなソフトをみんなが買うみたいな。ただイベントに何回も来るとか、プレゼントの応募に何通もハガキを出してくるとか。やっぱり関西の人はがめついのかもしれませんね」とは、ソフマップさんのコメント。だけど、どこの店でも値切ってくるお客さんが多いとか。「3本買うから1本つけて」という人もいるらしい。と思えば、オマケにヌードカレンダーをつけるお店とか、取材を申し込んだ瞬間に、なぜか突然何も言わずに電話を切ってしまうヤバそうなお店もあったりして、どっちもどっちか…。



就職難で話題を集めたスカイ・シンク・システムのシミュレーションゲーム『就職バトル』。参入したプレイステーションへの移植は考えてないとか。

また、関西の問屋さんは結構マジメでフェアな商売をしてるとか。二次問屋になるとムチャしているところが多いらしいけど、これも任天堂が近いからやろか。例えば、松下電器の製品って、やっぱし関西での値引き少ないしなあ。

関西のゲーセンはやっぱしお得

今度はゲーセンの事情。『バーチャファイター2』や『デイトナUSA』みたいなゲームでもすべて20円とか、女性は3回までタダとか、ドリンクサービスなんていうところもあって、とにかくアーケードゲームはサービス精神がいっぱい。なんでも「高いと誰もしないし、それなら安くして、みんなに楽しんでもらったほうがええやろ」とのことだけど、果たして赤字じゃないんやろか。と思えばファミコン版『ダービースタリオン』や『ファミスタ』、新しいものではプレイステーションの『闘神伝』をゲーム筐体に入れているヤバそうなところも。やっぱりアリ。これもサービス精神がなせるワザなんやろうけどね。

ビデオズ
Video's

韮沢靖のモンスターワールド

第一回

Image vs Action

奇縁なきっかけで、当誌のエッセイ？を書かせていただくことになりました。で、職業柄ゲームもかなり偏りがちにやっているわけですが（ホラーA・RPG）。本コーナーでは『モンスターデザイン』を中心にと思っております。でも、その前に今回の特集のことを少し。

「ファンタジーは死んだのか？」一般的にも知名度があがり、後の展開にも斬新さがなくなると、このようになると思われます。しかし、ある種ブームの後でも残る人は残り、ブームをきっかけに入り込んだ人も居座るわけで、その意味では、「やっと定着した」というのが現状ではないでしょうか。

ただ今回のテーマが『ファンタジーRPG』に代表されるコリカタマッタ世界だけでなく、『FT』という可能性のある言葉を違った方向に育てていくためのいい薬になることを願っているので、ここでは「終わった」と言いたい。

私も模型誌に『ファンタジーRPG』を5年間も描かせて頂きました。その時「ファンタジーでも剣の代わりに爪、そして機械があってもいいじゃないか！」という思いで描き始めたことを覚えています。今では、ファンタジー世界に機械が存在することは当たり前になってしまいました。今後「ファンタジー」が、ゲームを通してどのように育っていくかを期待します。

さて、「モンスターデザイン」といっても、ゲームによっては、割り切りや妥協がよくあります。「ドラクエ」に代表されるモンスターが動かないタイプでは決まったポーズの一枚絵をプレゼンします。が、「ゼルダ」の様な360度方向を変えて攻撃をしてくるパターンは、一つのモンスターに『前・横・後＋攻撃ポーズ』が必要となり、少々やっかいです。

こうなると、アニメーションのように「動かすための単純化」が必要となります。つまり、複雑なものや左右非対称なものは避けがちになる訳です。「いつもの味で！」などと、よく依頼されるわけですが、私の味は『左右非対称』なフォルムや少々フリークな形を人型にはめ込むところにあるので、悩みます。

失敗もありました。昔、私が『動くモンスター』としてデザインした中では、ライオットの「ビースト・ウオーリヤーズ」（初期の怪物ものバトルゲーム）は巨大さのせいか、スピーディーさに欠けていましたし、同社の「A—ランク・サンダー」はキャラクターが思ったより動かず、絵もアニメ寄りで残念でした。また、マジファクトの「ZOKU・美神伝説」ではレザーボンテージな女性たちをデザインしましたが、キャラクターが小さくて、スーツのデザインなど解りづらいなど、自分の責任です（私は、リアルなバランス取りをするので、キャラが小さいアクション系のゲームでは等身をデフォルメする必要があるのです。でもその場合私の個性や味がなくなってしまうので、今後一番の課題なわけです）。

モンスターのモチーフ等は、ゲームのシナリオに沿った設定によってそこから抽出されます。バランス取りを変えて行っては、個性は別物になってしまいます。かといって、動かしづらいデザインにこだわるつもりもありません。モンスターがらしく動くことが一番大切なのですから。個性と機能の駆け引きが今後形になっていくと思います。

　それでは下のイラストを見てください。これは同じモンスターでありながら、一方は普通のRPG、もうひとつはA・RPGに適したもので、リアルバランスとデフォルメバランスの違いやそのアレンジを描いてみました。モチロン、リアル物の中にデフォルメ的バランスを持つ奴が居たりしていても良い結果を生んだりします。(その逆もあり)例としては「魔天伝説」や「ドラゴンズ・オブ・チャイナ」(来春発売)ではこの辺がうまく行ってると思います。

　それでは、宣伝ばかりになってしまいましたが、今回はこの辺で、ジャ!



●プロフィール‥韮澤靖1963年新潟生まれ。カルト人気爆発のアーティスト。
現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
●代表作「ファンタスティック・クリーチャー・ワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)など。

Video's ビデオズ

韮沢靖のモンスターワールド

第二回

雨樋とガーゴイル

何と、2回目も書くことになってしまいました。文才のない私ですが、またお付き合い下さい。

さて、今回は、少々面白い由来を発見しましたので、「ガーゴイル」でいってみようと思います。

最近のファンタジー系のRPGでは、なかなか出演率が高いので知っている方も多いと思います。ヨーロッパ辺りの建物の四隅に造られた悪魔的な石像を指してそういいます。SFXアーティストのクリス・ウェイラスの初期作品、その名も「ガーゴイルズ」では、黒人にアプライエンスをほどこしての出演も見受けられます。映画やゲームの中に登場する場合は、その石像に命を与えられた状態で登場する訳ですが、「グレムリン2」の様に羽根を持つ小悪魔がコンクリート漬けになってガーゴイル化してしまったという皮肉な演出もありました。

で、この「ガーゴイル」ですが、フランス語で"gargouille"は喉や食道を指します。そして"gargoyle"も本来は同義で大きな建物の屋根から雨水を落とすための雨樋の事であります。フランス語の方も源をたどれば「ガラガラ」「ゴロゴロ」など擬音であったらしく、日本で言うところの「ごくりっ」「ぐびりっ」でしょうし、英語の方も「雨樋・樋口」な訳ですから、大雨で雨樋に水があふれている状態の擬音が連想され、共通点が見い出せます。で、大雨の日にガーゴイル像が彫られた雨樋を指差して「いやぁ、雨水があふれる程によく降りますなぁ」などと言っているうちに石像の方がガーゴイルになっていったのでしょう。雨樋に悪魔的な像が彫ってある事は日本における鬼瓦に近い意味、つまり『魔除け』であった事は確かでしょう。

で、今回は、いわゆる「ガーゴイル」を1体、これは外観的にはオーソドックスであるが『魔除け』の意味を込めて『アンチエネミー』味方キャラクターとしての性格づけをしてみた物と、「ガーゴイル」の由来をふまえての物を2体、1つは「ガラゴロッ」「ゴボゴボ」という擬音から連想する泡立つ液体怪物、水の属性の精霊(ウォーターエレメンタル)のような奴と「ゴクリッ」や喉から連想する丸飲み怪物、食いしん坊な「ゴースト・バスターズ」のオニオン・ヘッド(アグリー・リトル・スパッド)のような奴をデザインしてみました。いわゆるガーゴイルを知っている方だと拒絶反応が出てしまうかもしれませんが、モンスターデザインの幅を広げるにはデザイナーにとってもう1つの切り口であると言えると思います。

液体怪物は色変えでオリーブグリーン(オリーブドラブと言う奴はモデラー値が高いらしい!?)にすると沼の怪物、あるいは、マッドハンド的な泥怪物に、赤くすれば『バブリーヴラッド』などという下級吸血妖怪に、食いしん坊の方は、ヌラリとした黒で仕上げるとヒル系のやはり吸血虫に転じる事もできるかと!?

まあ今回はこんなところで、ジャッ!(PS.創刊号の『リリカル』のイラスト文最高だったっス、今度また近所で「ゴクリッ」とやりやしょうぜ!)

参考文献　ソフトバンクブックス
RPG幻想事典逆引きモンスターガイド



●プロフィール：韮沢 靖 1963年新潟生まれ。カルト人気爆発のアーティスト。現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
●代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」（大日本絵画刊）、「CREATURE CORE」（ホビージャパン刊）など。

韮沢靖のモンスターワールド 第三回

フィメールモンスター

さて、今回は、そろそろかな？の「女性型モンスター」についてです。彼女達の登場は、古くは、ギリシャ神話や西欧の民話、近年では、各種RPG等に見受けられます。その登場頻度は♂モンスターに比べると非常に少ないので、かえって印象的で記憶に残るものと思います。

例えば、ギリシャ神話のメデューサ、羽根を持つハーピーやセイレーン。魔女系の怖いおネエ様方、その美貌で男の性エキスを吸い取るサッキュバス。日本の雪女（幽霊系は別）や、ウワサの生んだ口裂け女などがいます。

これらの女性モンスターに、我々男子が興味深くも恐怖を抱くのは、「ウィザードリィ」シリーズでも登場の「サッキュバス」です。ビジュアル的にも（顔・体型）キャラクター的にも、（性格・声）恐ろしげであるメデューサなどに比べ、このサッキュバスは顔・体型・声・性格どれを取っても自分好みの姿で現れ、そして男は誘惑されるがまま自らの性エネルギーを徐々に奪われてしまう訳です。どうです？　この現実的な怖さ！　メデューサの様な方だと、見た瞬間に「怪物だ！　倒さねば！」と自己防衛アラートの作動なのですが、サッキュバスだと本能直撃でアラートどころか、種族保存システムが作動して、体の一部が変化し、攻撃準備が整うにすぎないのですから。我々男子の下心を直撃するサッキュバスは、本当の怖さを持っていると言えます。どうせ殺されるなら、メデューサに石にされるより、サッキュバスの方がいいと、あなたも思ったに違いない!!

ゲーム用のモンスターデザインの場合、性格づけなどがシナリオ内でなされていない様な女性型モンスターは、その特徴を少なくとも何処かに残しているものがより怖くて良いと思います。私も手伝わせていただいた雨宮慶太監督の「ゼイラム」も、その頭部におさめられた公家風の女性型の面が本体であったり、最終形態では女性の乳房が取り込まれていたりと、性別の記述は無いにしろ、女性の特徴が巧みにデザインされていると思います。

で、今回の物は、女性には不釣り合いな屈強な筋肉と女性的な特徴を併せ持つ事で不気味さを狙った物を1点、女性的な体型に髪の毛の色を変えたり裸体に模様を付け加えただけの物は巷に氾濫（私は大好きですけど）し過ぎていると思えたので、もう1つは、私個人の趣味的な物ですが、米国のユニヴァーサルモンスター（フランケン・ドラキュラ・狼男・ミイラ男・半魚人）の中で近年のリメイク物に女性型が見受けられない物を選んでみました。フランケンには花嫁や、「フランケン・フッカー」なる娼婦のフランケンのリメイクがあります（個人的に大好きなんっス!!）。ドラキュラも昔のルゴシ版から女性吸血鬼は登場してますし、近年では「ヴァンパイア・キッス」「イノセント・ヴラッド」等は女性吸血鬼物です。狼男も「ハウリング3」で女性が、ミイラは特にないですが、アメリカのSCREAM・QUEENS誌等で怪奇女優のおネエ様方が裸体に心細げに包帯を巻いている写真はよく見ます。そこで半魚人の女性版でしょうか。半魚人→女性とくると→人魚となるのでしょうが、しなやかさで選びました。ジャ!!



●プロフィール：韮沢　靖 1963年新潟生まれ。造形アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を 中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

Video's ビデオズ

韮沢靖のモンスターワールド 第四回

スモールフィッシュモンスター

何と、第4回まで来てしまいました。

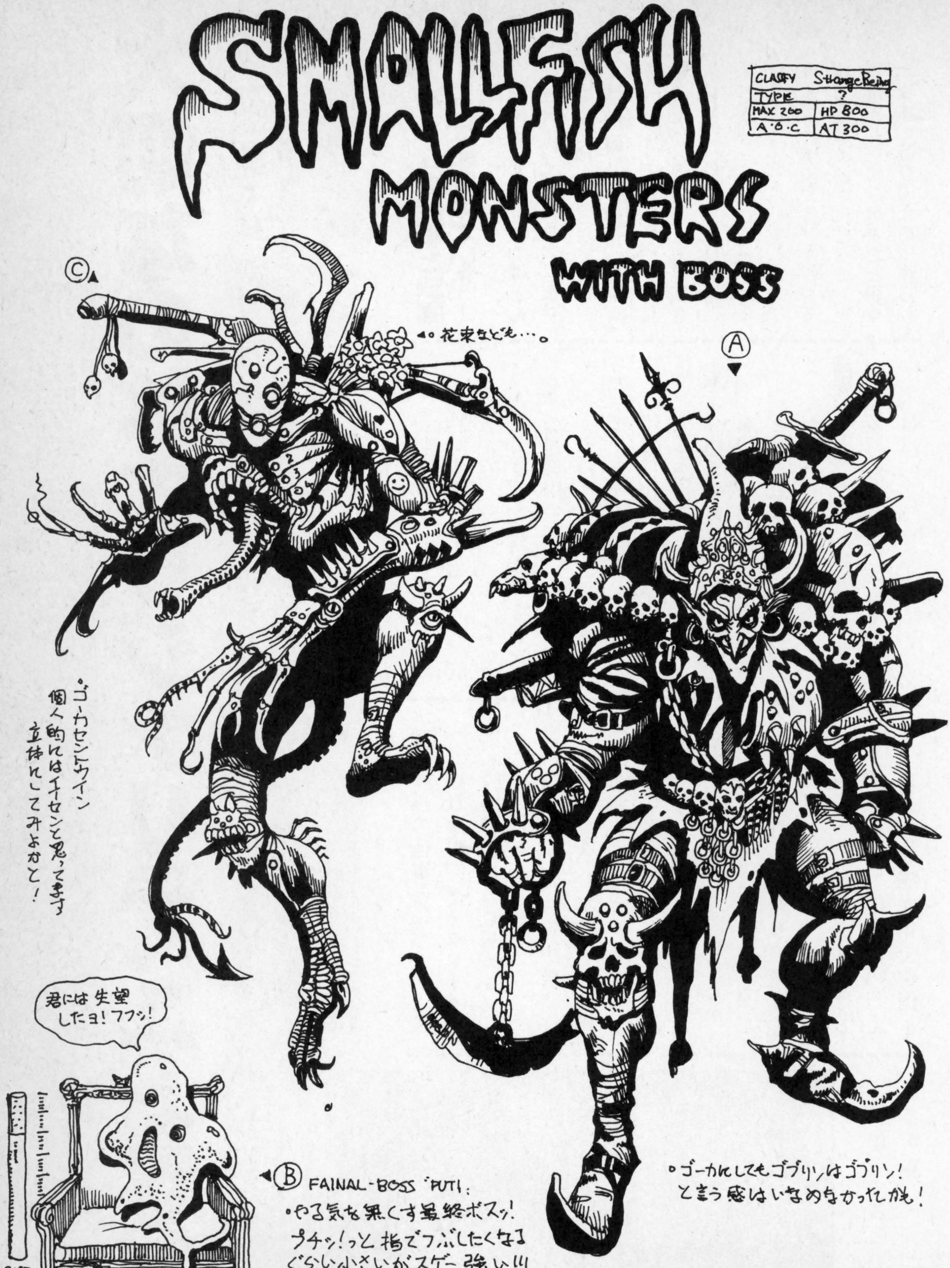
で、今回は「スモール・フィッシュ・モンスター」です。とはいえ別に小さい魚型怪人な訳ではなく雑魚(ザコ)モンスターについて少々(日本語で雑魚と魚が付いて、英語でもフィッシュとなるのは何だか不思議ですが…)。

えー代表的RPGで有名? な雑魚モンスターというとDQ(ドラゴンクエスト)のスライム・大なめくじ、FF(ファイナルファンタジー)のゴブリン、等ですが、彼らはデザイン的にも意味的にもシンプルで冒険の初心者が最初に出会い戦うにはそれ相応だと思います。スライムはW(ウィザードリィ)シリーズの流れでの適任と思われますが(スエミ氏版も大ファンです私…)その下等生物性と質感をトリヤマ氏が見事にポイントマーク化したと思います。マスコットキャラとしての性格もあり(殺すにはカワイソーすぎる)現にグッズ等かなりの数が見うけられます。余談ですが、私が吉祥寺の飲み屋でバイトしていた時のこと、副社長(彼は「ミラーマン」の義兄である)の息子(当時9歳)が毎週金曜日に遊びに来ます。ある日DQを買い、ハマリ始めたといっていました。一週間後、「どこまで行ったの? ドラクエ?」と聞きますと「大なめくじって手強いんだヨナー!」などと返ってきました。石橋をたたいて渡る様な冒険者もいたものだなぁ、と感心しました。

失礼、話を戻しましょう。そしてゴブリンもまあ小悪魔な訳ですから初心者が会うには妥当なキャスティングと思われます。古くからの民話などでも「ショッカー」の戦闘員よろしくケチな悪事を働くことが示してあるのを見かけます。で、今回の趣向は、最初に出会う雑魚モンスターをシンプルではなくゴーカなデザインにしたら? そして最終ボスを、やる気が削がれる程にシンプルにしたら? を考えてみました。これによりシナリオがどうだ? こうだ! と言うこともないのですが、デザイナーにとっての新たな切り口(また、これかい!)になるのではと言った所です。

それと私個人の趣味(またかい!)の人型モンスターのゴーカ版も考えてみました。先程もチラッと話に出たライダーシリーズや、戦隊物で言う所の「戦闘員」のゴーカ版です。彼ら自体、疑うことなくザコキャラクターですし、逆に影の主役と思える程の側面も持っているからです(こじつければ「泥人形」などのアレンジ版と考えていただきたい)。

で、まずゴブリンのゴーカ版Ⓐ。こんな奴がいきなり現れたら、強制イベントとタカをくくってしまいそうですが、これが、ただのザコ。で、ゲーム中盤まで、この手のシツコイ、デザインのモンスターがつづき、いったい最終ボスはどんなゴーカさなのだろうと思っていると、モンスターのデザインもシンプルになってきて、現れた最終ボスがⒷのコレ、何だかイヤになっちゃうかも、ですがシナリオ的には病原菌(エボラ怖い!!)がボスというのも映画「アンドロメダ」なムードでイイかも? そして趣味のゴーカ戦闘員Ⓒ、ディティールはデーハですが、ストイックな顔は守り抜いてみました。ジャッ!!



●プロフィール：韮沢 靖 1963年新潟生まれ。造型アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

KEITA AMEMIYA INTERVIEW

表紙インタビュー　雨宮慶太

大切なのはオリジナリティである

映画「ゼイラム」シリーズ、「ハカイダー」など、映画監督、イラストレーター、ゲームデザイナーと幅広く活躍されている雨宮慶太氏。その独特の世界観を聞いてみた。

INTERVIEW

ゲームの仕事と映画の仕事は似ている

編：今回の表紙イラストはどんなイメージでお描きになられたのですか?。

雨宮：次世代機の神様っていうか、ゲームの空間の中の仏様みたいなイメージで描きました。CD-ROMが、乗っかっている様なイメージで…。

編：ゲームに大切なのものって何でしょうか?

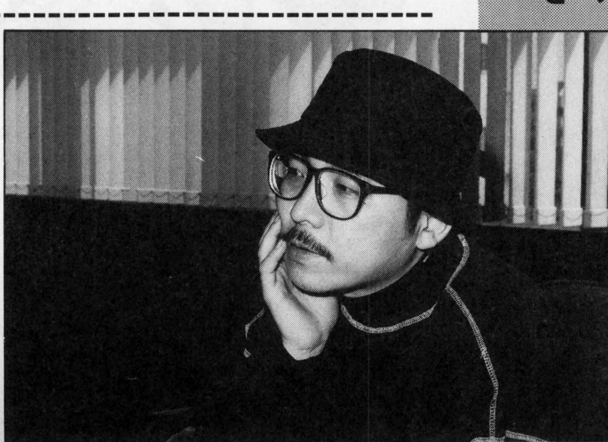
雨宮：僕はオリジナリティだと思うんです。遊びのために作られた物だから、良い悪いとか面白いとかつまらないとか、10人いたら10人違うのかもしれないけども、判断をするものの最低限のマナーで、そのゲームはオリジナリティを持っているかっていうのが、僕の中ではいちばんの基準になってるんです。

編：今抱えていらっしゃるお仕事っていうのは、映画の仕事とか、ゲームの仕事ですか?

雨宮：そうですね。ゲームの方が多いんですけどね、実際は。

編：映画の仕事と比べてゲームの仕事は、デスクワークのような地味な印象があるんですけど…。

雨宮：いや、ゲームの仕事って映画に近いですよ。映画の場合、オールスタッフでの打ち合わせが多いんです。美術打ち合わせとか、撮影打ち合わせとか。そういうところが、ゲームの打ち合わせのやり方に近いんです。単に現場へ行ってスタートかける部分がすっぽりないって感じ。遠隔操作で映画を作ってるという感覚ですかね。





INTERVIEW

想像するメカニズムが面白いのだ

編：雨宮監督の日本的なイメージには、何かの影響があるのですか？

雨宮：日本の浮世絵の北斎とか暁斎（きょうさい）とかっていうのは、怪獣とか、妖怪とか描いているんですけど、それを見たときちょっとショックを受けた。妖怪は暁斎（きょうさい）のが好きなんですけど、それを見たとき「日本人でこういう風に描いてる人たちって、たくさんいたんだなあ」って。何がすごいかと言うと、アウトラインというか、まああれも筆じゃないですか。江戸時代に筆ペンとか売ってた訳じゃないし（笑）。筆しかなかったから、筆で描いてると思うんですけども、エアブラシあったら、北斎もエアブラシ使ったかも知れないとか。一見、接点のないものを見るとオリジナルが生まれてくるって錯覚があるかも知れないけど、なんかそういう気になるんで。

あと、お釈迦様とか仏像も面白いんですよね。今回の表紙イラストも観音様のイメージなんですよね。観音様を頭にいれて描くんだけど、でもできあがったものは観音様とイコールじゃなくて、また違うものになってる。

編：なるほど。

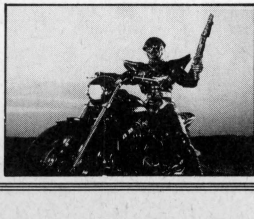
雨宮：特撮的な見方をすると、宗教も面白いんです。結局は想像力。昔の人も頭いいから、想像するメカニズムって変わらない。お釈迦様を見たことがないから「これだけすごいことをした人なんだから、俺たちより倍ぐらい背があったんだろう」とか想像するじゃないですか。どんどん想像していくメカニズムっていうのは、すごく参考になるんです。

編：そういうイマジネーションが大切だと思うんですが、どうしたら広がっていくんでしょう？

雨宮：ゲームとか映画に限って言うと、「好きだ」っていうのがまず大事ですよね。仕事として手を付けちゃうと、どっちもつまんない仕事だと思うんですよ。楽だからとか、お金が儲かるとか、そういう不純な動機はあとからでも付いてくる。好きなものがたまたまゲームで、それを表現する力が自分にあるって信じたら、絶対的な信頼を自分に託してやる価値はあると思う。どこかにもっと好きなものがあるんだったら、そういう仕事をした方がいいんですよ。

PROFIEL　雨宮慶太（あめみや・けいた）

1959年生まれ。映像作家。
CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。特撮ファンの注目を浴び、'91年「ゼイラム」で興行面でも成功をおさめ特撮界における不動の地位を築いた。イラストレーター、ゲームデザイナーとしても幅広く活躍中。



雨宮慶太監督作品「人造人間ハカイダー」4月15日全国東映系公開。

KEITA AMEMIYA

雨宮日記 その壱

新連載です!!

特撮界の第一人者でアーティストの雨宮慶太監督。初めてのゲーム参入制作日記第一話。

エ~イ全部やってしまえ! ゲーム開発を3本担当

「雨宮さん、ゲームを作りませんか?」
すべてはこの一声で始まった。それまではゲームの仕事というと、イラストだけとか、「もうこんな感じのキャラクターができているので、その範囲であんまり変えないでデザインよろしく」とか、(変な仕事でしょ、でも意外と多い)そんな内容の物ばかりだった。

そもそも、ゲームとマンガは決して手を出してはいけないという江戸時代からの言い伝えがある位で、遊ぶのは結構だけど送り手になるのはシンドそうだと思っていた。仕事にしたくなかったのだ。これで、モデルガンの仕事がきたら完全に趣味が無くなってしまう。

しかし、もう遅い……。自分は今、3本のゲームを抱えているのだ。しかも全部違うメーカーの、全部違うジャンルのゲームだ。もうひとつ言っておくと、今までゲームを作ったことがないということだ。これは大変です(何が?)。この、何も知らずに未知の仕事をするというのは映画の時と同じである。

このコラムは、この『ゲームを作ったことのない人』が、ゲーム作りの中で何を思ったか、がテーマである。と今は言っておこう。

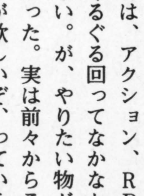
毎日、寝る前にゲームしたり、ハマると仕事を忘れて二、三日こもってしまう自分が、いきなり「ゲームを作りましょう」と言われてもすぐに返事ができないのがオカシかった。しかし、丸々一本好きに作っていいと言うのだ。この一本……イッポンに特に弱い。「あともう一本ビールどうスか?」とか、「そろそろ日本酒でも一本頼みましょうか?」とか……。とても弱いのだ。

「何でもいい!」って言われても頭の中では、アクション、RPG……とぐるぐる回ってなかなか決められない。が、やりたい物がなくはなかった。実は前々からこんなゲームが欲しいぞ、っていうのがあったのだけれど、自分の中

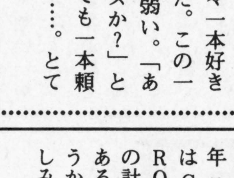
BSで好評

真夜中の王国 タオの月。

雨宮監督は現在、「真夜中の王国」(NHK衛星第2毎週火曜23:15~)という番組の中で「タオの月」というコーナーを担当している。このコーナーは、パソコン通信で寄せられた、視聴者の考えた「動物」を監督がイラストとして起こし、タオという月の形をした島に配置、生態系まで作成するという内容。しかも一年後にはCD-ROM化の計画があるというから楽しみだ。



→タオのマップ。



→ハチウサギ
ちなみにこの動物は監督が起こしたもの。幻想的でまさに夢の世界。

雨宮日記

では「アレはライフワークだから、うかつにヤルと言うと、死ぬ思いをするなぁ」と感じて、口には出さなかった。

まっ、『ゼイラム2』終わってから考えようと呑気にしていたら、前々からお話があった「何かやりましょう」ってヤッと、企画に参加していたRPGモノが動いたので、やって欲しいとのこと。うーんどっちも断れない。エーイ全部やってしまえ！ と決めたのが、今やっている3本のゲームなのです。といっても、何をやっているのかまだ全部言えないのがツライ……。でも、解禁になり次第この『ゲーム批評』で書こう！ と約束します。

という訳で早速ですが、RPGモノは、プレイステーションで発売する『PAL 神犬伝説』というゲームです。これは立場的に演出というパートです。そしてもう一本はアクション系のモノになりそうでこれは全体の世界作りとキャラクターデザインとシナリオ……。それで、最後が丸々一本すべて……ということ位しか今は書けないけど、楽しみにしてて下さい。

ゲーム独自の演出法に発見と感動の日々

で、話は戻りますが、ゲームの演出ってすごく映画に近いようで、全く違う発想をするものだなあ……と日々発見しています。打ち合わせの時、まあ、映画で言うとシナリオ打ち合わせのような物なのだけど、同じような感じで「ここはこうやって、あーやって」って話して、一通り終わった時にプログラマーの一人が「まあ、あとはここで何を遊ばせるかですね」と一言。これには感激したものだ。映画の場合だと、テーマとか（ゲームでも大事だけど）何をどういうテクニックで表現するか、とか一方的な物の考えになりがちだけど、ゲームはそれを待っているお客さんが、観客ではなくて『プレイヤー』なんだなぁと強く感じました。

それはつまり、ゲームのキャラクターは、作り手だけで作るのではなくて、プレイヤーと一緒になってそのキャラクターに血肉を通わすもんなんだなぁ、ということだ。

そういえば同じトルネコでもオレのトルネコと女房のトルネコでは大分キャラクターが違うもんだなぁ、と実感。何を遊ばすか？……。これは決して作り手の高飛車な意見ではなく、ゲーム作りのプロの言葉なのだろう。

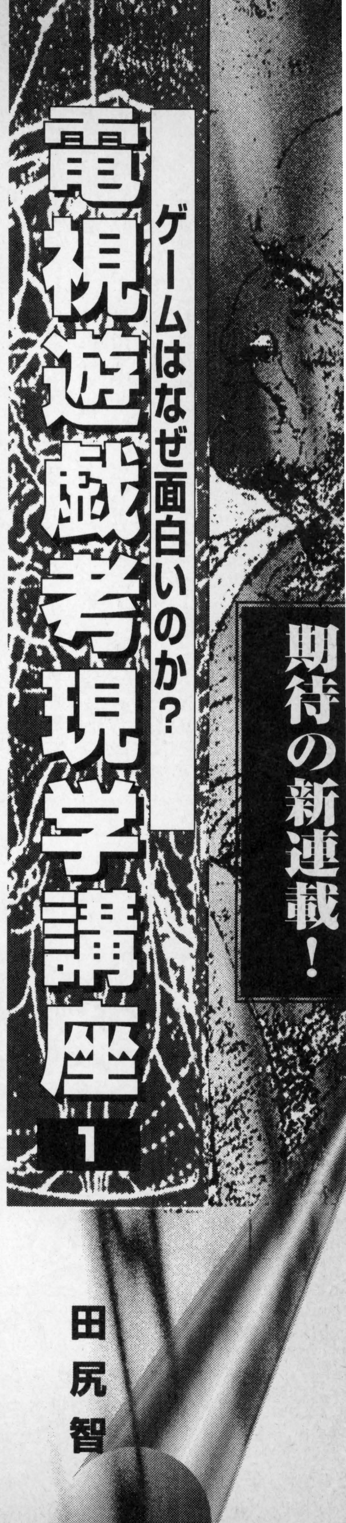
よし自分も頑張るぞ！ と思い、頭の中で誓ったのは、自分がプレイしたいゲームを作る。ということだった。で、結局3本目のゲームは気がついたら、自分にとっていちばん大変なアレを選んでいたのだ。

（つづく）

●プロフィール
雨宮慶太
（あめみや・けいた）
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」（ハドソン）のデザイン担当など。現在新世代機関係でゲームを3本開発中。



ILLUSTLATION／KEITA AMEMIYA



期待の新連載！

電視遊戯考現学講座 1

ゲームはなぜ面白いのか？

ゲームは「面白い」だけでは終わらない。その「面白さ」には、きちんとした論理的な意味・理由があり、それを解明するのが「電視遊戯考現学」である。

田尻智



モノの本質を見ることの面白さ

高校の美術のときに副読本的にもらった本がありまして、それが「名画を見る眼」(岩波新書)という題の本ですが、その美術の先生というのが学校外から来た、非常勤の方なんで、あまり生真面目に美術の授業をしないで、この本をただ読むだけに多くの時間を割くような授業をしてくれていたんです。

ところがこのときの体験が、ボクにとってモノの本質を見ることのおもしろさがひらけてきたきっかけになったんです。

多くの名画と呼ばれる西洋絵画は、見る者の心を打ちます。しかし、絵画全体からすると、あまりにもさりげなく描かれている事柄、普通に鑑賞していたなら見過ごしてしまうようなディティールも、じつは重要な要素なんですね。

人が微笑んで立っていることとか、あるいは、人物画の背後に置かれていた鏡に写っている風景や、記されている署名の内容とか、ほんのささいな部分ですけども、たとえば、男女の肖像画の片隅にリンゴやオレンジが置いてあれば、宗教的に果実は人間の原罪を象徴するものなので、二人の結婚を意味するということが見えてくる。

このように、絵画を当時の社会背景や宗教背景まで細かく検証して吟味していくのは、絵画を見るというより、むしろ読みとるといったほうが適切でとても知的な行為だと思います。

小、中学校生の時に、先生や親から、いい絵だから見に行きなさいよってすすめられて、なんとなく美術館に出かけて、なんか、味わいがある絵だなぁ…と漫然と眺めていた絵画の数々が、読みとることによって、もっと魅力のあるものに見えてくるのです。



美術体験とゲームの接点

そんな、美術での副読本体験がきっかけになって、ボクが生業としているテレビゲームの世界にも同じような読みとり行為が可能ではないかと、ずっと心の中に引っかかっていたわけです。ボク自身、中学生、高校生の時に、テレビゲームは、なぜこんなにおもしろいのだろう、と漫然と考え始めてはいました。しかし、はっきり言ってしまえば、どのゲームがおもしろくて、どのゲームがつまらないといったような判断基準も、霧のようにあいまいで、かなり多くのゲームが、ボクの目にはおもしろくうつっていたわけです。やがて、自分でゲームミニコミ誌を作り、ゲームについて文章を書いたり、その後には、実際にテレビゲームを作るようになるんですが、いい

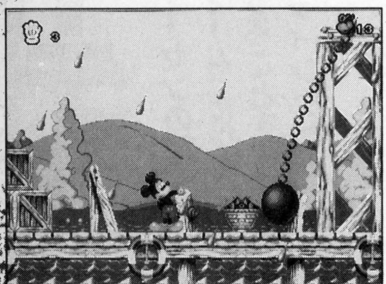
モノとそうでないモノとの境界線を見極めるように心がけ、徐々にではありますが、輪郭のぼやけたモノが、ピントが合わさるように、見えてきたのです。テレビゲームのどの部分が人間を引きつけているのか、なにかテレビゲームの読みとりかたの方法が見えてきたというわけです。

ゲーム表現の読み方

具体的にゲームを読むときには、いくつかのキーワードがあると思います。

まず、第一に、テクノロジーです。わかりやすくいうと、ハードのスペックと、ソフトのプログラム手法が深く関わっていると言えます。作り手が表現したいアイディアがテレビゲームとして実現できるかどうかは、ハードとソフトの技術力に左右されるということです。

新たなハードで、新たな表現技術が作られると、開発されるソフト群がそれに引っ張られて変質してくる。わかりやすい例は、現在の家庭用ゲーム機や業務用ゲーム機における絵画というかグラフィックですね。スーパーファミコンが登場したときに、画面の拡大、縮小や回転機能が優れているので、多くのソフトで非常に効果的なギミックに使われました。いわばそれがスーパーファミコンらしさであり、ハード固有のおもしろさであると思われたのです。また、最近では、ポリゴンがそうですね。プレイステーションやサターンで、ポリゴンをサポートするやいなや、ポリゴンを使った格闘ゲームなどが増えました。これなんかはおそらく、制作者たちが長年、ポリゴンで立体表現するゲーム企画を温めてきたとは思えないですから、ハードの特性を生かすために、逆算的にゲームを企画して行った結果だと思います。



モノクロの本誌ではわからない（涙）が、キャラクター以外はすべて白黒になっている。

では、テクノロジーが進化するレールの向こう側にだけ、価値あるゲームが生まれる可能性があるのでしょうか。一般的にはそうでしょうね。ただ、決してそれだけでもないんです。

ゲームの色彩表現による演出とは？

昔のインベーダーゲームには、白黒のゲーム台とセロファンが貼ってある台と、カラー色がついてあるものがありましたが、3台並んでいてどれを選んで遊ぶかといったら、そりゃカラー台のほうがイイに決まってます。

でも、色に関していうと、「ミッキーマニア」というソフトがあるんですが、アメリカのミッキーマウスのマニアが作ったと思われるそれなんか、一番最初の面が白黒なんですね。「蒸気船ウイリー」というミッキーマウスの最初の名作を再現するために、あえて、画面彩色を白黒にしたんです。極彩色が付いていたら昔のミッキーマウス作品の雰囲気が出せなかったでしょう。

また、「星のカービィ」（ファミコンソフト）では、最後の面がやはり白黒です。突然、白黒のコースを見て、プレイヤーは最初はビックリしますが、たしかに昔こんなゲームを遊んだという思いが喚起されます。じつは、コース自体がゲームボーイ版をやった人にむけてのメッセージなんですね。白黒シーンが、ゲームボーイと同じコース形状になっているんです。

これらは、色を落とすというローテク化が、うまく演出につながっているんです。技術に関する考え方が昇華されているのです。

（以下次号）

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

ミッキーマニア [ACG]

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥7,800

SHOOTING GAME

緊急特集!

シューティングゲームの没落

数年前までは、ゲーセンの花形ジャンルであったシューティングゲーム。だが現在では、ゲーセン内にその姿を発見することすら困難な状況にある。どうしてシューティングゲームは廃れていったのだろうか⁉︎

Writing By
渋谷洋一

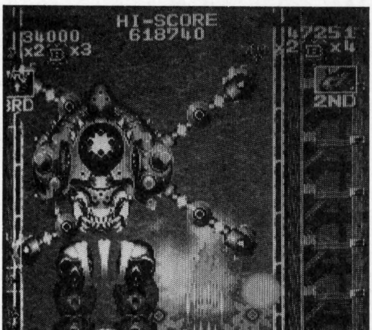
ゲームセンターでの現状報告!!

早速だがっ、現在のゲームセンターにおけるシューティングゲームの現状を検証する。まずは繁華街へと出てみる。ビデオゲームを中心としているだろう小振りで一般的なゲームセンターが目に入る。これもバブル崩壊の影響か、店外に設置されたクレーン式キャッチャー機も、いつぞやの勢いはないようで、客は付いていない。

店内に入り、辺りを見回すとする。電子音がこだまする中、「うぉりゃああ!」「どりゃああ!」など、サンプリングされた男の肉声が、耳に飛び込んでくる。その発信先には、豪勢にも2台の筐体を組み合わせた対戦型格闘ゲームが、店内の中央で我が物顔で何セットも鎮座している。また、並ぶプレイヤーも立ちんぼのギャラリーもその場に集中し、独特な熱気を放っている。

俺も「バーチャファイター2」のニューアストロ筐体を自宅に搬入するほどの男だ。やりたい。かなりやりたい。だが、今日は往年の花形ジャンル、シューティングの現状を視察するために来たのだ。

ああ、シューティングゲームはどこだろう。店内の隅を見回す。大型のメダルゲームコーナーがあるが、そこにいるプレイヤーの目は死んでいる。ただの逃避か、時間を潰したいだけなのだろう。メダルゲームは大型なものが多く、そのコーナー自体の大きさもそれな



レース風な仕立てのアイデアと壮快感はバツグンの「疾風魔法大作戦」。

X シューティングゲームの没落



人気をインカムが実証「極上パロディウス」

りに食ってしまう。あのスペースに数人の客では、スペース的に採算が取れない。まさにゲームセンターの鬼門だ。さて、シューティングゲームは、というと……。

ゲームセンターの片隅に、ポツンと、ありました。一台。しかもわりと古めのシューティングゲームで、ひとり寂しく哀愁漂わせて。大方、基板を差し替えるのが面倒くさいのか、それとも基板を替える金がそこまで回らないのか。とにかくやる気のなさ丸だしの、どうでもいい場所にそいつは追いやられていた。

シューティングプレイヤー実像

しばらくしていると、コインを投入するプレイヤーが現れた。そいつは機械的にボタンを叩き、黙々とモニターを見つめ、プレイしていた。シューティングは本来、ストイックなものだ。感情を表に出さずに、ひたすら堪え忍びプレイする。ギャラリーは特に関係なく、いるいないにかかわらず、己の反応速度の限界に挑戦する。しかし、これでは経営するゲームセンター側はたまったもんではない。1コインで延々プレイされては、インカムが上がらない。これではゲームセンターの経営者、すなわちオペレーターに敬遠される。

以前、求道者の試練場であったゲームセンターは現在、対戦型格闘ゲームプレイヤー達の簡易闘技場と化している。

データーにみるSTGの現状

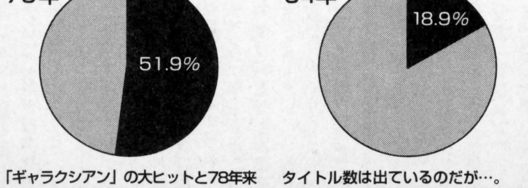
グラフに示すとおり、ビデオゲームの総タイトル数に占めるSTGの割合は79年を境に徐々に減少しているが（編集部調べ。コクピット／アップライト筐体を除く）、それでも年間十数タイトルの新作STGが発売されている。その数は対戦格闘ゲームのタイトル数と比較してもそう大差はない。とはいえ表をみればわかるようにインカムの上位は対戦格闘が多くを占め、数は出るものの有力タイトル以外はインカムが集まらないという、STG人気の衰退ぶりと苦しい現状を示している。

94年度インカムベスト20

機種名（会社名）	獲得ポイント（1000）
バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）	699,2
スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	524.2
ぷよぷよ（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	314.2
餓狼伝説スペシャル（SNK）	260.4
極上パロディウス（コナミ）	214.2
ヴァンパイア（カプコン）	198.3
スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）	194.2
スラムダンク（コナミ）	182.1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）	175.0
熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ）	124.6
対戦ぱずるだま（コナミ）	120.0
龍虎の拳2（SNK）	116.3
雷電Ⅱ（セイブ開発）	95.0
上海Ⅲ（サン電子／タイトー）	93.8
エイリアンVSプレデター（カプコン）	82.1
ワールドヒーローズ2 JET（ADK／SNK）	70.0
豪血寺一族（アトラス）	70.0
クイズココロジー2（テクモ）	67.9
グランドストライカー（ヒューマン）	67.5
クイズクレヨンしんちゃん（タイトー）	66.3

●昨年度のビデオゲームにおけるインカム数ベスト20（コクピット／アップライトを除く）。対戦格闘ゲームが9タイトルランクインしているのに対し、STGはわずか2タイトルしかない。

ビデオゲームにおけるSTGの占める割合



「ギャラクシアン」の大ヒットと78年来のインベーダーブームが融合した結果。

タイトル数は出ているのだが…。一作あたりの寿命は短いものが多い。

参考・月刊コインジャーナル　究極ビデオゲームリスト（©1982/1993　AMPグループ／アマチュアライン）

なぜダメになったのか!?

以前は作られるゲームの多くは、アーケードのゲームでもコンシューマのゲームでもシューティングゲームだったが、現在では対戦型格闘ゲームとRPGに取って代わられている。

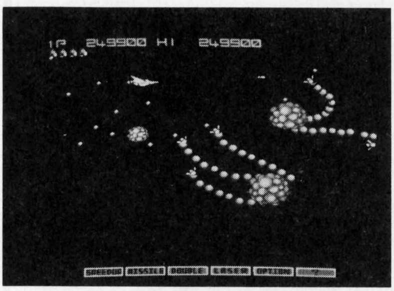
シューティングゲーム 栄えある輝かしい歴史

なぜ、シューティングゲームは廃れ、受け入れられなくなったのか。問いただしていく前に、まずはシューティングゲームの輝かしい栄光の歴史を振り返ってみる。

シューティングゲームの祖先といえば、なんといっても78年に発売されたタイトー社「スペースインベーダー」に他ならない。その昔にはスーパーミニコン上で走っていたナッチング社「スーペスウォー」などがあるが、これはアメリカのゲームである。しかも大学の研究所内にあって、一般大衆の触れられるところではない世界での話。俺たちにとって事実上、ビデオゲームとしてのシューティングというジャンルを確立したゲームは、名実ともに「インベーダー」である。

「インベーダー」は、ゲーム業界自体を確立したともいえるほどの影響力を与えた。一大社会現象にまで発展したインベーダーブームは、空前絶後のすさまじいものであった。ここ数年の大手メーカーらによるゲームセンター乱立によるロケーション増加で、現在どこの街や駅前でもゲームセンターのひとつやふたつは必ずあるという状況になった。だが、そうした現在のロケーションの総数よりも、インベーダーブーム当時のほうが、建てられたゲームセンターの数は多いのだから、どれほどのブームだったのか想像がつくはずだ。

インベーダーブームは、多くのゲームメーカーを生み、同時に多くのインベーダーのコピー基板も出回ることになった。しばらく業界は、インベーダー基板を基本とした、改良基板で新たなシューテ



STGの黄金時代を築いた「グラディウス」

シューティングゲームの大いなる流れ

'78年

タイトー「スペースインベーダー」
空前絶後の大ブームとなり、社会現象にまで発展。事実上、業界の確立。

アタリ「アステロイド」
慣性の概念があり、柔軟な操作を実現。ベクタースキャンモニター採用。

'79年

ナムコ「ギャラクシアン」
映像表現にキャラクタージェネレーター方式。キャラクター高速表示。

ニチブツ「ムーンクレスタ」
合体し、パワーアップする自機。個々の敵キャラクターに名前がつく。

'80年

コナミ「スクランブル」
横置きモニターのスクロールシューティング。地上、空中への独立攻撃。

アタリ「ミサイルコマンド」
冷戦をテーマとした、核戦争ゲーム。照準合わせにトラックボールを採用。

ウィリアムズ「ディフェンダー」
映像表現にフルグラフィック方式を採用。緻密かつ多数のキャラを表示。

'82年

ナムコ「ゼビウス」
映像にグラデーションを採り入れる。神秘性をも表現した素晴らしい演出。

セガ「ザクソン」
立体空間を表現したスクロールシューティング。アメリカでヒットする。

X シューティングゲームの没落

ィングゲームなどを作っていた。だがついに、翌年の79年に画期的なグラフィック表現機能を持った、シューティングゲームが登場する。

ギャラクシアン・ゼビウスからファンタジーゾーンへ

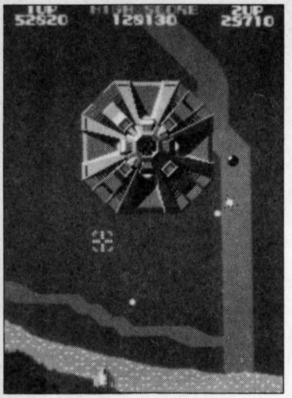
ナムコの「ギャラクシアン」だ。以後のゲームシーンに与えた影響は計り知れない。特筆すべきは、キャラクタージェネレーター方式というグラフィック表現機能。従来の方式よりも格段に高速でキャラクターを表示することができる。以後のラスタースキャン方式のモニターを使用するビデオゲームの映像作り、映像表現を変えた革新的偉業である。「ギャラクシアン」のハードを参考にして、日本物産の出世作「ムーンクレスタ」は作られている。

その頃、横スクロールシューティングではコナミ「スクランブル」がヒット。そしてその「スクランブル」を縦スクロールにしたら…。というシステム的な発想から、82年に発売された爆発的大ヒットシューティングゲーム、ナムコ「ゼビウス」が登場する。「ゼビウス」が当時、見る者を驚かせたのはなんといっても、そのグラフィック表現。これまで原色の単色でしか表していなかったキャラクターや背景の絵に、はじめてグラデーションを持たせ、極めて立体的に現実感溢れ、表現されていたからだ。

その後、85年には、コナミから「グラディウス」、セガから「ファンタジーゾーン」と、ゲーム内容もそうだが、ハード的にも飛躍的に進化。16ビットCPUをメインに、サウンドやグラフィックに個別のCPUを設け、トリプルCPU化。その表現能力もキャラクターをより高速表示、色数も3万2000色を同時発色。現在のポリゴンゲームなどのRISCプロセッサを使用したグラフィックエンジンを搭載するハードが使用されるまでは、基板の論理構成は、この当時のものと基本的には変わらない。

「インベーダー」から「ギャラクシアン」以降までを第一次シューティングブームだとするなら、第二次シューティングブームは「ゼビウス」からはじまるブームである。すると第三次シューティングブームは、「グラディウス」、「ファンタジーゾーン」からとなる。第四次シューティングブームは、「R・TYPE」、「究極タイガー」、「ダライアス」、「ドラゴンスピリット」、「グラディウスII」、「スカイソルジャー」などが発売され、質、量ともに充実したこの時期であろう。

第五次シューティングブームはいつになるのだろうか…。昨年、セガ、ソニーから、優秀な次世代家庭用ゲーム機が発売された。次があるとするなら、アーケードではなく、コンシューマからかもしれない。



「ゼビウス」の驚きはまさに革命的だった

'82年 **コナミ「タイムパイロット」** 自由度の高い360度スクロールを採用。発射弾は数珠繋ぎにもなる。連射可能。

'85年 **コナミ「グラディウス」** ゲージ選択式パワーアップ。オプションの新感覚で柔軟な攻撃の魅力。

コナミ「ツインビー」 1P2P接触による特殊な攻撃など2プレイヤー同時プレイが楽しい。

セガ「スペースハリアー」 シートベルトを着用の大型ムービング筐体の体感シューティングゲーム。

'86年 **ナムコ「サンダーセプター」** 3Dゴーグルによりこれまでにない立体感を表現。「2」はFM音源採用。

'87年 **セガ「アフターバーナー」** ダブルクレイドルの大型ムービング筐体。大幅な可動量で大迫力の体感。

アイレム「R・TYPE」 エロティックでグロテスクなグラフィック。フォースの新感覚な攻撃。

タイトー「ダライアス」 3画面モニターの迫力映像。ボディソニックシートによる体感的臨場感。

'88年 **東亜プラン「タツジン」** 名人なんてまだ甘い。シューティングの達人に挑戦するほどの高難易度。

'91年 **ナムコ「スターブレード」** ポリゴン処理による本格的立体CG。映画のような演出、臨場感を体感。

以後、現在に至るまで新しい変化はなく、シューティングゲーム冬の時代に入る。

シューティングゲームって何だ

シューティングゲームが飽きられてしまった理由とは!?
そもそもシューティングゲームってなんなんだろう。

シューティングに飽きた理由!? 高難易度によるマニア化の進行

シューティングが廃れていった理由のひとつに、難易度の設定がある。オペレーターとしては、短時間で、1コインを落とす、またコンティニューしなければならないゲームこそが、いいゲームである。プレイヤーとは、視点が違う。グラフィック、サウンド、ハード、操作性、システム。そんなことはどうでもいい。要は、閉店後にコインボックスにどれだけ百円玉が残っているかだけが、ゲームの価値基準なのだ。ゲームを作るのはメーカー。ゲームを買うのはオペレーター。この当たり前の関係がアーケードゲームを駄目にしている。オペレーターが望むのは、短時間で1プレイが終了するゲーム。メーカーはそのニーズに応えるべく、難易度の高いゲームを作り販売する。こうした結果、ゲームバランスが悪いため、短時間でもインカムが上がってしまう粗悪なシューティングゲームが幅を利かせ、評価されてしまう。あるメーカーでは、1分に1コインを落とすようなゲームバランスをよしとしているところもある。人対人の対戦ゲームならまだしも、1コインクリアーしてなんぼのシューティングで、それはあまりにも辛いし、それじゃ、誰もやらねえよ。

業界の肥やしにもなるが 毒にもなるマニアの存在

今、それじゃ、誰もやらねえよ。と書いたばかりだが、じつはやる奴もいる。そいつが、マニアだ! マニアはゲームが発売される前のロケテストという段階ですでにやり込む。ロケテストは、発売前にそのゲームの人気やインカムを調べる調査期間のことで、もちろんこの結果で、ゲームバランスの最終調整などを行う。このロケテストの結果次第では、そのまま日の目を見ず、お蔵入りとなるゲームもあるのだ。マニアは基本的に上手い。しかも尋常ではないぐらいに上手い。そんな奴がロケテストのあいだじゅう居座り、偏ったデータを出していたらどうだろう。稼働率とインカム値で、1コインあたりの平均プレイ時間が割り出せる。マニアがさんざんやった場合1コインあたり、プレイした時間はかなり長いはず。そうとも知らないメーカーは、難易度を異常なレベルにまで高めてしまう。そうして誕生したシューティングゲームは、この世の中のほんの数百人の人間ぐらいしかプレイできないような代物になっていたりする。

しかし、困ったことにマニアと

シューティングゲームの没落

いう人種は、そうした難易度の異常に高いシューティングゲームに魅力を感じるものなのだ。ストイックで求道的なシューティングマニア。絶対不可能だとか、あれクリアする奴は人間じゃねえとか、あのボスを倒した奴がいるなら見てみてえもんだ。などといわれると挑戦し、目的を果たさずにはいられない。

ゲームが出ると、プレイヤーは攻略し、いつしか1コインで長時間遊ぶ。メーカーは、より難しいゲームを出す。続編やシリーズものなら、難易度が高くなるのは必至。プレイヤーはそれでも攻略し、1コインで長時間遊ぶ。メーカーはさらに難しいものをと進化、成長と繰り返すうち、プレイヤーはマニアに。難しいシューティングゲームはすっかりイメージ商品になっている。こうなると、一般の人はついていけず、結果、ほとんどの人が見向きもしないという状況に陥る。90年前後に主要なシューティングメーカー各社の作品が、そうした難易度にまで到達していた。こうしてその後、プレイヤーはシューティングから遠ざかり、折からの対戦格闘ブームに従い、現状に至る。

長期的展望もなく、ゲームを金儲けの道具としか見たことがなく、今日の日銭、目先のことしか考えていない脳なしオペレーター。難易度を上げ、オペレーターに媚びを売り、短絡的にヒット作を得ようとする惰性メーカー。メーカーに所属し、まるで同じような代物しか生み出せない、タオルデザイナーもびっくりの名ばかりのクリエーター。他人などどうでいいと思っているナルシストな糞マニア。こうした三位一体による強固なマイナス要因が複合し、時を重ねるにつれ暗黒化し、ついにシューティングゲームは没落した。

この世は諸行無常、盛者必衰だ。だが、シューティングが再びゲームセンターの花形ジャンルとして復活することは皆無に等しい。なぜなら、それまでのシューティングファン達の寡黙でストイックな修練場は、現代の簡易闘技場となり、根を下ろしている。ヒット作が数本出たとしても、もうムーブメントには、なりえないだろう。

毛利名人に聞く シューティングの今。

シューティングゲームの低迷は今にはじまったわけではない。家庭用ゲームマシンでロールプレイングゲームが全盛期を迎えた89年あたりからシューティングゲームの人気は衰えはじめた。「雷電」のヒットにより、一時期は人気回復のきざしを見せたものの、後に続くシューティングゲームが出なかったために、再び下降線を辿り始めた。「ストII」に始まった対戦格闘ゲーム人気や名作シューティングゲームを数多く送り出してきた東亜プランの倒産、アイレムの消滅といった出来事がシューティングゲーム人気の超低迷状態に追い打ちをかけてしまい今日に至っている。

何がシューティングゲームというジャンルを破滅寸前に追いやったのだろうか。答はアイデアのマンネリ化である。ボタンを2つ使い、片方は弾を発射するために、そしてもう片方は危機回避等に使う爆弾ボタン……こんなカンジのシューティングゲームがどれだけ登場しただろうか。こんなのばかりではプレイヤーが飽きて当然である。この点で最近(といっても半年前だが)とても失望したのがタイトーのダライアス外伝である。横に画面をつなぎ合わせた筐体を使うのがダライアスシリーズの「売り」ではないだろうか。1画面で、爆弾ボタンが付いているダライアスなど少なくとも私は認められない(余談だが最近のタイトーはインベーダーで味をしめたせいかバブルボブル、エレベーターアクションといった過去のヒット作をリメイクすることに力を入れている。過去の栄光に頼らなければこの会社は生きていけないのだろうか?)。

このマンネリ状態を打破できるようなシューティングゲームが出ることを期待したいトコロだが、今の状況では何とも言えませんな。

▼毛利公信(もうり・きみのぶ)▲
最近、ダビスタIIIのバグの多さに怒りまくっている。こんな状態で世に出回って良いのだろうか。このヘンのところをゲーム批評で取り上げてほしいと思っている今日このごろである。

では、どうするのか、何を求めるのか？

シューティングの魅力そのものが失われた!?

シューティングの魅力とは、まず大きな要素として、ピタリと命中したときの完全に一致したという、スッキリとした快感がある。これは全シューティングゲーム共通の快楽だ。また他の付属する魅力としては、流れる障害物や弾丸を避けるという、回避の快感。また敵や建造物を破壊するという、連射、ボムなど攻撃の快感。まあ、これら付随する魅力は、ゲームの構成によって、まったくその逆だったり、それぞれが複合し、新たな魅力を生み出したりする。それらを、いちいち書き出していたんでは、誌面がいくらあっても足りないのでやめておく。

ピタリと命中したときに感じる気持ちよさ。これがシューティングゲームの魅力の中核をなしているのならば、そこを探っていこう。

ハードの進化に伴って大味になってしまった

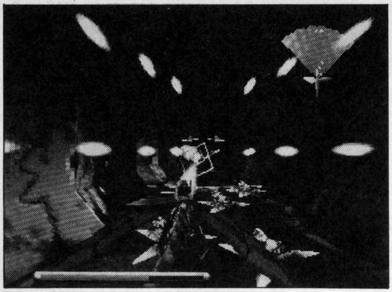
78年の「インベーダー」から82年の「ゼビウス」まで、その当時発売された多くのシューティングゲームは、一発一発、弾を発射する単発シューティング。ターゲットできる大抵の敵は一撃必殺で破壊でき、また自機も一発の弾が当たっただけで、砕け散った。さらにその当たり判定は、各キャラクターが小さいので、ドット単位のシビアなものだった。こうして考えると、初期のシューティングの傾向は、じっくり構え精細に狙い撃つというゴルゴ13的なものだ。

そしてその後のシューティングは、連射、ボム、オプション、バリア、その他豊富なアイテムと、ハードの進化に伴い、その表現能力は高まり、グラフィックもサウンドもゲームシステムも贅沢に豪華になっていった。そして、キャラクターは、自機も敵も弾も障害物も、随分と大きくなった。ハードの処理能力が高まり、大きなキャラクターを多数表示しても、それほど大した負担ではなくなってきていたからだ。新しいシューテ



まんが／さいとうあゆみ

X シューティングゲームの没落


STGの新しい道標を示す「パンツァードラグーン」

ィングは連射やアイテムなどの付加価値的な魅力が増えたが、キャラクターは大きくなってしまった。デューク東郷のライフルはマシンガンになり、殺戮の楽しみは増したが、ちょっと、デブったみたいだ。

何が言いたいのかというと、新しいシューティングはハードの進化に伴い、映像も音源もシステムもすごいものになった。だが、往年のシューティングとゲーム性という側面で比較してみると、意外にも大味になり、つまらないものになっているということだ。

大きな弾で大きな敵に当てるのは簡単で、めちゃ撃ちでもなんとかなる。大きな自機で敵の弾幕をかいくぐるのは無理だし、大きいということだけで、流麗で精細な動き、操作を封じてしまう。見せかけだけのすごさよりも、ピタリと命中させるという、シューティングの神髄としての快感を、プレイヤーは求めていたのではないだろうか。

90年に、セイブ開発「雷電」がヒット。「雷電」は、87年東亜プラン「究極タイガー」のエッセンスを多分に含んだ、新しくも懐かしさが感じられる、ほどよくバランスの取れたゲームだった。難易度が上がりきった90年前後、多くのプレイヤーは「雷電」のほどよくバランスの取れた難易度を望んでいたのだ。その後の「雷電」シリーズのロングランヒットが、その証である。だが昔ばかり見ていても仕方ない。俺は、確かにもうシューティングゲームのムーブメントは来ないと言った。だが方向性なら、残されているのかもしれない。

新時代のシューティング パンツァードラグーン

先日セガ最新の「パンツァードラグーン」を、メディアダイレクトCD-ROMマガジンのレビューでプレイすることができたので報告する。

基本は3Dシューティングゲームなのだが、ここまでプレイヤーに立体空間というものをビリビリと感じさせるものは今までになかった。高品位なCGデモを見ただけでも驚く。これだけでも制作スタッフの入れ込み具合がわかろうってもんだ。だが、このゲームの魅力はそんなことだけではない。臨場感だ。立体空間に飛翔している現実感。青い空に溶けていきそうな浮遊感など、どれも初めて体験する感覚だった。確かに360度の視界は与えられているものの、自由気ままな移動はできない。ある程度敷かれたレールの上を飛翔する。だが自機の周囲の全方向から敵が襲ってくるという緊張、その興奮は久しく忘れていたシューティングゲーム本来の「スリル」を感じさせてくれた。

俺は、シューティングゲームとは、己の能力を見る鏡のようなものだと思っていた。さらにいえば反応速度を中心とする能力を測定する装置であり、またそれらを高めるトレーニングマシンであってほしいと願っている。ゲームをすればするほど、反応速度が高まっていく、大袈裟にいえば、ニュータイプやらエスパーのような超感覚的な能力を開発するようなものであってほしいと……。

「すごい」と感じる客観的な感動よりも、「やばい」と感じる本能的な緊張感を得たい。ハードウェアの進化に伴い、見た目の「すごい」ばかりが強化されている。だが俺としては、「やばい」ほうの極みを見てみたい。

そんな魅力あるゲームにもう一度出会えたら、俺は再びシューティングゲームの虜になるだろう。

■PROFILE■■■
渋谷洋一
隔週ファミコン通信編集部で7年間活躍。その後独立しフリーゲームライターとして活動。ゲーム雑誌での連載の他に攻略本の監修等を務める。代表作に「バーチャファイターマニアックス」など多数。広島県呉市にあるゲーム博物館の代表でもある。

画面協力／楠健悟

ザ・対決

ソフト批評スペシャル

バトルロイヤル

どっちがスゴイか!?

同ジャンルの注目ソフトを比較・考察するソフト批評スペシャル。新しい視点も入れてゲームの本質を検証する。

プレイステーションのカリスマ

キリーク・ザ・ブラッド VS. ダイダロス

サターンの雄

プレイステーションとサターンのオリジナル3Dシューティングとして注目を集めたこの2作。その真価とは?

横井薫／片山隆

3Dシューティングの魅力は追究できたか?

海外の3Dシューティングブームに遅れること約1年。新世代機の発売に伴い、ようやく家庭用ゲーム機でもオリジナルのタイトルが楽しめるようになった。その代表作ともいえるのがPSの『キリーク・ザ・ブラッド（以下キリーク）』とサターンの『ダイダロス』だろう。

PSの中でも話題の1本といわれ、専門誌で絶賛されている『キリーク』に比べ、『キリークのマネゲー』、『二番煎じ』などと酷評されている『ダイダロス』。はたしてこの2作の真価は? 3Dシューティングの面白さをどこまで追究できたのか!?

高いCGセンス『キリーク・ザ・ブラッド』

その高いビジュアルセンスで絶賛を受けた『キリーク』。オープニングデモに代表されるように、PSの機能をフルに見せつけたC



Gのクオリティが秀逸だ。特に冒頭の雪原を進む自機のCGに心を奪われた人は多いだろう。空気の透明感を感じさせる白一色の世界。その中を進むプロテクトアーマーの姿は、コントラストの対比もあり、孤独感や冷たい美しさを漂わせている。

また、パッケージやマニュアルなどにもそのセンスが光る。随所に挿入されたCGは、本やCD-ROMで写真集が発売されてもおかしくないほど質が高い。まさにプレイヤーを『キリーク』の世界観に引きずり込む魅力にあふれている。

リアルさの追究は面白さに直結するか?

一方ゲーム性の部分では、非常に「リアル感」にこだわった作りが特徴的だ。「戦闘がリアル」「グラフィックがリアル」「世界観がリアル」等々、雑誌などでもやたらリアルという単語が並ぶ。

だが、『キリーク』における「ゲームのリアル感」はゲームの面白さを膨らませただろうか。

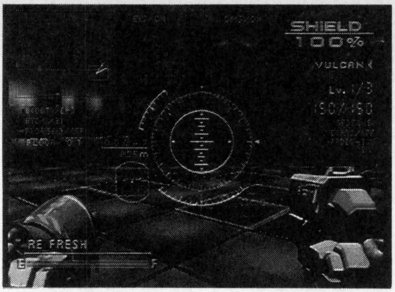
否、である。かえってゲーム性が損なわれている。敵弾の速度が速いわりに自機の動きが遅く、狭い通路での戦闘がメインになるため、シューティングゲーム本来の『爽快感』が味わえない。それよりも、敵の存在を予測・確認し、あらかじめ安全な位置まで後退して攻撃・破壊するテクが要求される。厳しい弾数制限によりエネルギー系の武器をメインに使用する展開も、何度も充電装置まで後退してバッテリーを充電する必要があるためテンポに乏しい。慣性を取り入れた自機の動きも、かえって照準が定まりにくくなっている(人によっては「3D酔い」で気分が悪くなる)。

「現実のリアリティ=ゲームのリアリティ」と捉えたのか。必ずしもゲームの面白さがそこにあるとは限らない。現実とゲームのリアルは違う。遊ぶための変換が必要だ。特に負荷の加え方に問題があったのではないか。リアルだからといって二重、三重の足かせをつけても面白くはならない。また、マップも貧弱で実際の基地を探索しているという感じがしない。小部屋と通路をつないだだけの単純な構造だと、移動や戦闘に単調さが見えてしまう。ストーリー性を強く打ち出しているわりにはゲーム中で得られる情報が少ないため、盛り上がりに欠ける上にエンディングの唐突感も拭えない。

ゲーム内でストーリーを語るのなら、ストーリーに沿う展開が必要だったのではないか。各階での行動も、ただキーアイテムを入手して出口に進むだけでなく、ストーリーに沿った小任務を加えるなどの要素が考えられる。基地に侵入すると中は真っ暗。まず電源室を復旧して電気を回復させ、次の階ではコンピュータを起動させて情報を入手する。次の階では……といった具合にだ。その中で別ルートから侵入した仲間にこちらから通信ができるとフロアの広がりを感じさせることができる。何も画面を切り換えなくても、声だけの会話で充分だ。その上で仲間との通信が次々に途絶えていくと、あせりや恐怖を感じさせられるし、仲間の存在を意識させたうえでの孤独感も演出できるはずだ。



プロフィール
横井薫(よこい・かおる)1967年生まれ。アートデザイナー。アメゲー好きで最近はスーパーNESの「アースワーム・ジム」にハマっている。
片山隆(かたやま・たかし)1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dものが好き。



ダイダロスのメイン画面。突き出た腕が特徴的。

悪玉のドクター・キムからの交信や妨害も考えられる。そのためには、もっとゲームとしての現実に即し、かつストーリー性を加味したマップが必要になる。すべてのマップや敵、情報の入手場所が設定されている固定マップ制をとっているのなら、そこまでの作り込みも可能なはずだ。また、そこまで作り込んで初めて、デモやCGに頼らない、ゲーム中で実感できる雰囲気が感じられるようになるのではないか。

ストーリーの有無ではゲームの優劣は語れない。でも物語性を強く打ち出すなら、それに適したゲームの構造があるはずだ。そして、3Dシューティングだからできるストーリーの展開も可能なはずだ。

『ローグ』の3D-STG『ダイダロス』

一方、ストーリーやイベントといった要素をできるだけ廃し、ゲーム性にコンセプトを絞りこんだ点で『ダイダロス』は好感のもてるソフトだ。

ゲームの目的は単純明快。毎回ランダムに変わる30層ものフロアの中を、敵キャラを倒しながら進み、各階に落ちているキーユニットを入手して出口を探す。無事たどりついたら次のフロアへ。最後に最深部のエネルギーユニットを破壊することが目的だ。アクション性も高く、個性的かつ巧妙な動きで演出された敵キャラはみな魅力的だ。まさに『トルネコの大冒険』のルーツとして有名になった『ローグ』の3Dシューティング版だといえる。

しかも、RPGではないので敵を倒しても経験値はもらえない。時折パワーアップアイテムが現れて武器が強化されるのみ。弾丸や補修パーツも現れるものの、それぞれ上限は決まっている。しかも1フロアで粘っていると強力なゴーストメカに襲われることになる。まさに「下へ、ひたすら下へ」のゲームだ。キーユニットを入手するとよりヒロイックになるBGMも、まるでゴールにせきたてられるかのようで全体のスピード感を増している。内容の簡潔さに呼応するかのように、ミリタリー調のグラフィックも地味で渋い。

だが、このシンの強さが逆に一般のユーザーを敬遠させがちなソフトにしてしまったのが残念でならない。

武器の最大レベル数に比較して出現率の低いパワーアップアイテム。リフレッシュ以外使いにくい特殊アイテム。下へ、下へとおりるだけのゲーム展開も、序盤こそスピード感にあふれているが、30階もの長い行程



キリーク・ザ・ブラッド [3DSTG]
メーカー:ソニー・ミュージックエンタテインメント/機種:プレイステーション/価格:¥5,800

を引きつけるだけの魅力には乏しい。17面以降29面をクリアするまでセーブポイントが存在しない点もマイナス要素だ。難易度の上昇もあり、延々とこの間を繰り返していると、床や通路のテクスチャーの単調さも手伝ってさすがに飽きてくる。ランダムマップでもテクスチャーの増加でもっと変化がつけられたはずで、配慮に乏しい印象を受ける。「単純だが、それ故に奥が深いゲーム」は数多く存在する。だが、残念ながら『ダイダロス』はそこまでの域には到達していない。

こうした単調性を『トルネコ』はうまくクリアしている。剣や店の成長。豊富なアイテムを駆使する戦略性。これらをうまくアレンジすることで、ただクリアするだけでなく、純粋にダンジョン探索が楽しいゲームへとゲーム性を昇華させている。

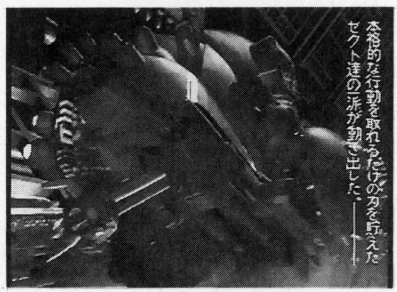
『ダイダロス』でも、アイテムの種類や効果を増やすなど、デザイン段階でこうしたトルネコ的な工夫は当然考えられたはずだ。おそらくデザイナーは、ダンジョン探索をメインに据えることでスピード感を減らしたくはなかったのだろう。しかし、その試みは難易度やアイテムのバランスの不備もあり中途半端に終わっている。それだけに、単純に「ローグの3Dシューティング」という部分だけが浮き上がって見えたのが惜しい。スピード感とダンジョン探索。どちらを重視しても構わない。それは明らかに『ローグ』とは違った作品になるはずだ。ただ「ローグの再現」で留まるのなら意味がないのではないか。

過去の名作の枠組みを破壊するような作品を

CGセンスの高い『キリーク』と、ローグの再現を目指したと思われる『ダイダロス』。ゲーム性の判断ならば『ダイダロス』に軍配が上がる。とはいえ、共に小粒感が漂うのは拭えない。どちらも過去のゲームの枠の中に留まっていて、それを積極的に壊そうとしていないからだ。

似た枠組みの中で厚みを増していくのなら、厳しい言い方だが市販のゲームツールを使ってゲームを作るのと大差がない。市販のツールでマップを自作した『ドゥーム』より、「面白い」とユーザーに言わせるソフトを作り出してほしい。

どちらのソフトも技術力は優れているのだから、後はどう独創的なゲームを作るかが勝負だ。新世代機になってグラフィックが良くなるのは当たり前。もっと枠組みやゲームの本質を練りこんで、良質の3Dシューティングを作ってほしいと切に願っている。



必要最小限に抑えられたイベントやオープニングCG



ダイダロス [3DSTG]	メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥6,800
	© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995 COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

ナムコの伝統

スーパーファミスタ4 VS. 実況パワフルプロ野球2

コナミの気合

近藤功司

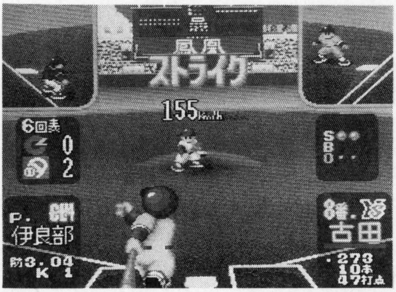
「野球ゲームといえばファミスタ」そんな風潮に新風を起こした「実況パワフルプロ野球」。PCラインのデザインに見る両ソフトの特徴とジレンマとは。

PCラインの設計に見る両者の特徴

ファミコン野球ゲームの定番といえば、ご存知『ファミスタ』であろう。幾多の野球ゲームの挑戦を退け、いまなお基本的な操作方法、画面構成が変化していないのは、このゲームがいかに優れているかを物語っている。恒例行事として新年度版を送りだすナムコにファンの信頼もあつい。

その牙城を切り崩すべく、コナミが送り込んだ刺客が『実況パワフルプロ野球』である。今回は2にグレードアップして、完成度が一段と上がり、ファミスタサイドはいよいよ危機感を深めているのではなかろうか。

いずれも甲乙つけがたい両者だが、個々の部分を比較すると、野球ゲームの未来が見えてなかなか面白い。そこで小論では、PCラインに題材を絞り、両者を比較しながら、この種の野球ゲームがどんなデザイン上のジレンマを抱えているかを考えてみよう。



遊び込むほどに味が出る「スーパーファミスタ4」

ピッチャーからキャッチャーまでのライン(PCライン)をどう設計するかは、野球ゲームをデザインする上で欠かせないチェックポイントだ。センターカメラからの映像を中心にしたゲームは数々あったが、『ファミスタ』はこれを採用せず、バックネットカメラ1本でゲームを進めていく。『実況』もこれを踏襲しているが、一部センターカメラを持っている。

構成は、一見するとよく似ているので、気が付きにくいが、ピッチャーのリリースポイントから、画面下までの距離が違う。画面縦を224ラインとして目算すると、『ファミスタ』が約125ライン。それに対し『実況』が約140ラインとなり、『実況』がかなり長い。ホームベースは、『ファミスタ』



スーパーファミスタ4 [SPG]	メーカー：ナムコ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,500 ©1995 NAMCO LTD.
実況パワフルプロ野球2 [SPG]	メーカー：コナミ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



よりスピーディで派手な「実況パワフルプロ野球２」

で幅25ドット前後。『実況』は約38ドットで、こちらも『実況』が大きな値を叩きだす。このため『実況』では豊富な変化球が表現できることになる。これに『ファミスタ』はどう応えるのか？

ボールの空間移動から特徴を分析する

では、この空間をボールがどう移動していくのか。手元のビデオキャプチャーで分析してみた。(注)

投手がモーションを起こしてからボールを投げるまでが、『ファミスタ』で7フレーム。『実況』では9フレームである。わずかだが『実況』の方が長い。

ところが、球の速さは逆になり、142キロの速球の場合、『ファミスタ』は空中8フレーム。『実況』はわずか4フレームである。プロスポーツのスピード感を表現するために、これは有利。だが、ボールの滞空時間が短いということは、プレイヤーがそこに込められる情報も少ないということだ。したがってゲームでのプレイヤーの自由度を考えるなら遅い方が有利。SFCの構成上、単位時間当たりにジョイパッドから取得できる情報には限りがあるから、これを解決するには究極的には新世代機にむかうしかないだろう。

遅い球では、『ファミスタ』のフォーク(114キロ)が11フレーム。『実況』のチェンジアップ(106キロ)は空中7フレーム程であった。速球に対し前者が37%程度遅れるのに対し、後者は57%ほど遅れる。緩急の差は大きいほど、打者プレイヤーに高い技術を要求する。

以上をまとめると次の様になる。

①ＰＣ間のボールの表現力では『実況』が有利
②スピード感は『実況』が有利
③プレイヤーの自由度では『ファミスタ』が有利
④プレイが簡単なのは『ファミスタ』、練習がいるのは『実況』

『実況』は、球種の表現力とスピード感がウリだが、そのためプレイヤーにより高い技術を要求するようだ。華やかな画面演出、音声等で初心者をとらえつつも『実況』は実は硬派なゲームである。

『ファミスタ』は従来「難しいが練習しがいのあるゲーム」であった。そのファミスタがプレイアブルだと評されてしまうこの設計こそ『実況パワフルプロ野球』が仕掛けた挑戦なのではないだろうか。

ソフト、ハードをグレードアップして(そのなかには新世代機移植などもあるだろう)タイミングゲームとして一段と洗練されていくのか。それともここで設計を変えるのか。『ファミスタ』は大きな分かれ道に来ている。

今回はPCラインの設計に話をしぼったが、機会があれば、別な角度からも考察を深めてみたい。



（注）ちなみにフルモーションではないので念の為。

プロフィール

近藤功司(こんどう・こうし)１９６５年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック(社会思想社)編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークＲＰＧ、ＤＯＳ／Ｖのゲームなどに造詣が深い。

戦国SLGの王道

信長の野望・天翔記 VS. 銀河英雄伝説IV

SF・SLGの覇道

シリーズ最新作で大幅な変更をはかった「信長の野望・天翔記」と「銀河英雄伝説IV」。コンピュータ処理の強化という両者の試みはどんな効果を生んだのか。

水野隆志

『信長の野望・天翔記』、『銀河英雄伝説IV』は、共に多くのファンを持つウォーSLGシリーズの最新作である。両作ともこれまでは、味方をすべてプレイヤーが操るフルオペレーションのゲームであったのだが、今回は大きな改良を加え、味方であってもプレイヤーが動かすことができず、コンピュータが担当する部分が増えた。

この改良はどのような意図から出たのだろうか？　また、どのような効果を生んだのだろうか？

「天翔記」における「軍団」の意味

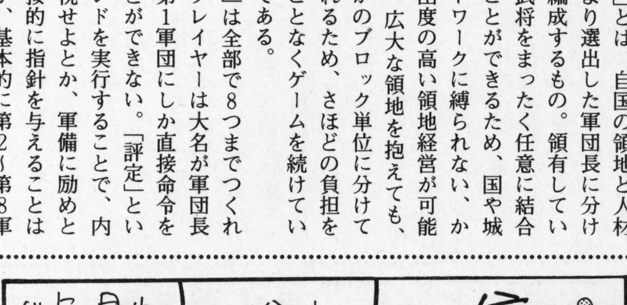
新作ごとにデータアップをはかってきた『信長の野望』。

『天翔記』では全国74ヵ国200以上の城を舞台に約1000名のキャラクターが登場するマンモスゲームとなった。

前作『覇王伝』は、シリーズで初めて城と城とが街道で結ばれるというネットワークシステムを採用したが、それにともなってひとつひとつ城を攻略していく作業が膨大なものとなり、ヘビーユーザー指向になってしまった感があったが、今回はそれ以上の規模である。データ量の増加はユーザーの要望を反映させた結果でもあろうが、もはやここまで来るとプレイヤーひとりの頭ではフォローしきれない。さらにマニア的なソフトになる危険さえあったわけだが、『天翔記』では「軍団」という概念を導入することで、遊びやすさと情報量とのバランスを見事にとっているのである。

「軍団」とは、自国の領地と人材を配下より選出した軍団長に分け与えて編成するもの。領有している城や武将をまったく任意に結合させることができるため、国や城のネットワークに縛られない、かなり自由度の高い領地経営が可能になる。広大な領地を抱えても、いくつかのブロック単位に分けて考えられるため、さほどの負担を感じることなくゲームを続けていけるのである。

「軍団」は全部で8つまでつくれるが、プレイヤーは大名が軍団長になる第1軍団にしか直接命令を出すことができない。「評定」というコマンドを実行することで、内政を重視せよとか、軍備に励めとか、間接的に指針を与えることはできるが、基本的に第2～第8軍





「天翔記」のメイン画面。全命令は軍団単位で行う。

団についてはコンピュータに委ねることになる。

これだけならば単に自由裁量権の大きい委任に過ぎないのだが、『天翔記』では、「軍団」を委任という補助的な要素に留めず、システムの中核に置くことで、ゲームのアウトラインを大きく変えることに成功しているのである。

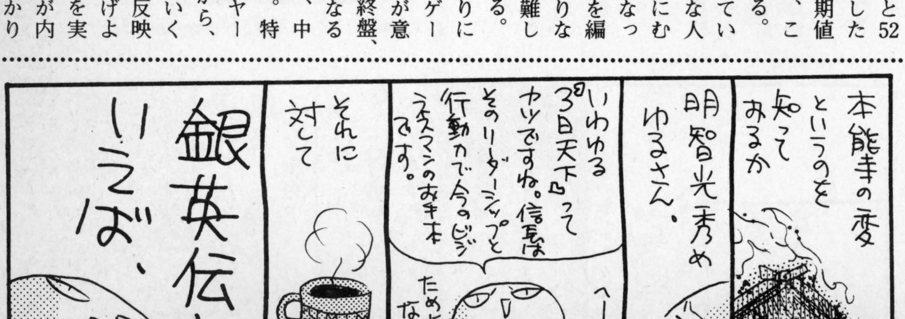
ルール上では、全領土を第1軍団(すなわちプレイヤーが管理する軍団)の直轄地にしてゲームをすすめていくこともできるが、はっきりいってこれはきつい。手間が猛烈にかかるし、おまけにかなり不利になってしまうのである。

自国の情報を見るなどの簡単なものを除けば、コマンドを行うと「行動力」というパラメータを消費する。これは軍団長が持っており、軍団が統治している領土をその数値によって切り盛りしていくのである。全領土を大名が統括していては行動力が不足し、領内が荒れ放題になるのは必定である。それだけならまだしも武将の教育が滞り、配下がいつまでたっても強化されてこなくなる。この武将の教育というのは軍団と並ぶ今回の改良点の目玉で、「教育」コマンドを実施したり、さまざまな仕事を果たすことで能力値を向上させていくシステムである。「修得度」と呼ばれる能力値の最大値に比べて「実行能力」と呼ばれる初期値がグッと低く設定されており、かなりの能力を持つ武将でも、鍛えなければ役立たず同然になってしまうのである。

例えば、羽柴秀吉ならば政治力の修得度200と極めて高いが、実行能力の方は、信長誕生の年に始まるシナリオ1では、なんと52しかない。信長が近畿に進出したシナリオ3においても94。初期値としては決して低くはないが、このままでは半分以下なのである。

1軍団が大量の配下を抱えていると教育が行き届かず、優秀な人材がちょっと教育された凡将にむざむざ敗れ去っていくことになってしまう。『天翔記』は、軍団を編成し、コンピュータの手を借りなくてはゲームを進めることが難しいつくりになっているのである。

これでコンピュータがあまりにも愚かなことをするようだとゲームが成立しなくなるが、これが意外にまかせられるのである。終盤、大勢力同士が激突するようになるとさすがにキツイ感はあるが、中盤あたりまでは充分に使える。特にコンピュータ武将がプレイヤーの実施したコマンドを見ながら、自分の成すべきことを考えていくあたり、いままでのプレイが反映されていて面白い。能力を上げようとやたら「教育」コマンドを実施していたら、コンピュータが内政そっちのけで武将の能力ばかり



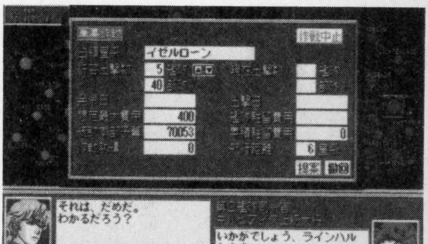
プロフィール

水野隆志(みずの・たかし)1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(株)M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

上げ始めた。おかげで家臣は優秀で領地は貧困という少数精鋭路線になってしまったが、このあたり学習型ＡＩの導入が新しい遊び方を提供してくれたといえるだろう。
　言い換えれば、プレイヤーにコンピュータをうまく使いこなしていく技量が問われるようになったのである。

キャラクターの視点に焦点を当てた『銀英伝Ⅳ』

一方『銀河英雄伝説Ⅳ』である。
　ゲームの目的は、全銀河の統一。星系をひとつずつ奪取していって敵勢力の首都星を目指すというコンセプトは前作『Ⅲ』を継承しているといえるだろう。
　だが、プレイヤーの立場がかなり異なっている。
　これまで、プレイヤーは帝国軍または同盟軍の最高指揮官のような立場にあり、作戦立案からどの提督を派遣するかまで、全軍を自在に操ることができた。だが、今回は、ゲームに登場する何十人といるキャラクターから1名を選び、その視点でゲームを進めていくのである。
　銀河の覇権を巡る戦いを個人の目から見てみようという、なかなかに面白いコンセプトだといえるだろう。
　この作りは、多分人気の登場人物が多い原作小説ファンの要望に応え、キャラクターゲーム性を強化しようとする姿勢から生まれたのではないかと思われる。ともあれ、ウォー・シミュレーションゲームは、これまでプレイヤーが全軍を率いて敵勢力の全滅を目指すという基本スタイルをあまり変えてこなかった。『銀河英雄伝説Ⅳ』が採った手法は、戦術重視のウォー・シミュレーションゲームというスタイルを維持しながら、キャラクターを切口にするという手法を採用しているのである。
　ただ、残念ながらコンセプトが秘めている面白さはいまひとつ感じ取ることができない。
　理由は簡単で、展開が遅すぎるのである。
　プレイヤーが選べるキャラクターにはさまざまな階級があり、それに応じて権限が定められている。



「銀英伝Ⅳ」のメイン画面。作戦案を提出したところ。

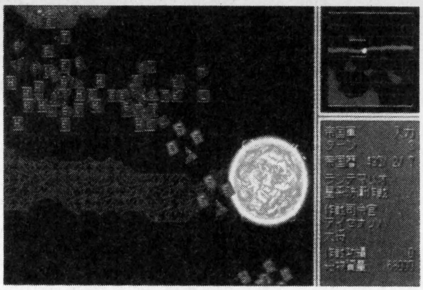
初めから軍首脳部にいる人物を選ばなかった場合、ゲーム中でプレイヤーが選択できることは極めて乏しい。特にキャラクターの大半を占める中将や大将クラスのキャラクターではコンピュータが決定した軍事行動に自分を連れていかせるぐらいがせいぜいである。
　ところが、コンピュータの戦略がちょっと近視眼的なところがある。国境となっている星系に艦隊を出しても、それに隣接する地域に後詰めの戦力を派遣しない。そのため、どちらかが防衛線を突破すると一気に数星系を失い、補給



信長の野望・天翔記 [SLG]
メーカー：光栄／機種：PC-9801／価格：¥12,800

ザ・対決 バトルロイヤル

線がギリギリまで伸びきると反撃を受けて元に戻るというイタチゴッコを繰り広げることになるのである。また、損失した艦艇の回復が鈍すぎるため、艦隊戦や惑星攻略で失った艦隊がなかなか次の戦いに臨めない。ひどいときは、最前線を拡大すると、首都星まで帰って補給、再度赴くということになったりする。しかも、その作戦が認可されなかったり、途中コンピュータが管理する提督の進言によって却下されたりすると防衛にも行けず、せっかく取った星系が敵のものに戻ってしまうといった



戦闘時も自艦隊以外はコンピュータが担当する。

ことも起こるのである。

特定のキャラクターは、かなりの膨大な時間を耐えれば、「クーデター」を起こすことによって、軍の全権を手中におさめることができるが、それで軍事作戦面の問題はクリアされたとしても補給力の低さがスムーズな展開を阻害する。また「クーデター」が可能な人物はごく限られており、それ以外のキャラクターを選んだときはエンディングまで行くことはかなり困難になっているのである。

敵首都星攻略など考えず、好きな提督を操って、戦闘を行うだけなら、それなりに面白いのだが、勝利を目指すとかなりの時間を必要とする。それも単純に待つに近いことをしなければならないのでけっこうキツイ。キャラクターの視点を楽しむ前に、ゲーム自体が遊びにくくなってしまっているのだ。キャラクターを前面に押し出しながら、システムは従来から大改訂を加えなかったために生じた食い違いではないかと思うが実に残念である。

コンピュータ処理をどのように導入するか

最近、ゲームのデータ量が格段に増加しており、コンピュータを導入することでプレイヤーの負担を軽くしていこうとする傾向が見られる。『天翔記』は従来からあった委任システムの拡充、『銀英伝Ⅳ』はゲームコンセプト自体の変更によってこれを取り入れた。結果的に、遊びやすさという点からだけみれば、『天翔記』の方が優れているといえるだろう。

だが、ウォー・シミュレーションゲームにロール・プレイングゲーム的な趣向を持ち込んだ『銀英伝Ⅳ』のコンセプトは大変に興味深い。どちらかといえば、固定化したきらいのあるウォー・シミュレーションゲームに新しい方向性を与えたものといえるだろう。システムとの連動をはかり、さらにキャラクターゲーム性との融合を高めれば、他とは、一線を画す作品になるのではないかと思う。ぜひとも次作に期待したい。



銀河英雄伝説Ⅳ
[SLG]

メーカー：ボーステック／機種：PC-9801／価格：¥12,800



ケロり〜ヌの
ポン
アダルトゲーム ESSAY
河原崎家の一族ぅぅ
!!
どーも ケロリーヌよぉ
最近タイクツなのよねぇ。
だからちょっと
Hゲームでも
やってみたわけぇ
刺激ってヤツぅ〜
どっかの主婦みたい
だけど〜
ギ…ガタ ガタ
ダイエットにきて 杜仲茶
杜仲茶
つーことで今回は
禁断の世界に
挑戦したわ〜
南原に首絞められて殺される
エンディングの時の
じじいのセリフが憎い!!
わし美佐子ちゃん
好きなんよ
朱玉なんよ
くそ〜
はな血
箱に入れられて連れてかれちゃうの
いや〜ん
香織センセ
女はみんな眠らされて
変態おじじの家で
調教(薬づけ?)される
やっぱり香織センセが1番カワイソ〜
じじいからも出戻りさせられるし
一方的な被害者なのよね。
でもこの人色っぽい
よなぁ…。
玉の肌♡
ギャー
一番のHAPPY ENDING
は美佐子ちゃんと
円満えっちをできるヤ!!
でも、おめーら それで
いいのかぁ!?
変態度No.2は
やっぱりこの人!! 俊介ぼっちゃま
ありす〜
趣味は
バイブ作り
ひ〜
ちょき
ちょき
← ラストに
よく死ぬ
日野日出志風
ぜんぜん似てない
おまん

とにかく、おも
しろかったよん。
選択肢が多く、
エンディングがい…
ぱいあるのが、
グー(^^)いき、
なりクビになった、
り、頭殴り
殺されたり、あったわぁ。
首しめられたりでも、私は麗ちゃん
監禁されて餓死のエンディングが
したり。いろいろ…一番好き^。(^^)



つづく…

ケロリーヌのアダルトゲームESSAY Vol.2





ケロリ〜ヌのポンン

アダルトゲームESSAY

ケロリーヌのアダルトゲームESSAY Vol.3



広報哀歌（エレジー） 緋色の施律

絵と文
某メーカー広報担当 井坂恭一

広く報せると書いて広報と読む。それは企業から世間に開かれた窓。常に笑顔、前向きに、自社の商品に自信を持ち続ける、これこそがあるべき広報の姿。これは信じることの美しさを綴った魂の記録である。

◇某月某日・あるRPGの場合

社として初めてのRPGの宣伝活動に燃えに燃えた私は、人生をなげうって雑誌社に日参した。

編「イケそうじゃないですかパーッと特集組みましょう、パーッと!」

広「パーッとですか（詠嘆調）」

待ち構える困難がなければ人生は空しい、と常日頃思っていた私に千載一遇のチャンスが。



【開発者との会話】

開「すみませんダメなんです」

広「ダメなのか?」

開「とってもダメです」

広「雑誌の人も待っているんです」

開「頑張ってはいるんですが…」

【編集者との会話】

広「すみません」（すまなそうに

編「困ります」（小怒）

広「発売日も延びてしまうんです」

編「困りましたね」（中怒）

広（明るく前向きに）「実は同時に進んでいる別の作品があるんですが…」

編（気のない声で）「はあ」

広「そちらと発売順序が差し替わる可能性も出ています」

編「……」

広（明るく前向きに）「そちらの記事、というわけにいきませんか?」

編「編集長と相談してみます」

【上司との会話】

広「商品案内のチラシ、これで作り直すの2回目ですよ」

上（重々しく）「うむ」

広「雑誌広告の差し替えは間に合わないと思いますが」

上（重々しく）「うむ」

広「記事の方は今交渉中です」

上（重々しく）「うむ」

【編集者との会話】

広「どうでしょうか」（びくびく）

編「予定通りいけ、とのお達しです」（きっぱりと）

広「ということは……」

編「ということは、締切迄に、予定の枚数の、写真を必ず」

広「必ず……ですね」

編（釘を刺すように）「必ず!です」

広「もしも間に合わない場合は……」

編（杭を打ち込むように）「必ず、です」

【開発者との会話】

開「企画仕様がいくつか変わる事になりそうです」（きっぱり）

広「え、それは、」

開「納期優先ですから仕方がありません」（きっぱり）

広「写真は?」

開「何とかします。あ、それからマップが変更になりました」

広「え、それは」

開「それからストーリーはなくなりました」（平然）

広「え、それは」

不満など何も、悔いなどこれっぽっちも（そういえば、こんな事もあったなぁ）。

◇某月某日・あるAVGの場合

社として初めての超大作っぽいAVGの発売は半年以上遅れていた。しかし何故か広告は「近日発売予定」のまま出され続けていた。良い時代だった（のかもしれない）。

【ディレクターとの会話】

（広）「え、会社に出てこない？」
（デ）「この間までは、週一回は来ていたんですが」
（広）「……」
（デ）「……」
（広）（にこやかに）「いつ完成しますか？」
（デ）「今、残されたプログラムを解析しています」
（広）「……」
（デ）「彼にしか解析できないかもしれません」
（広）「逃げたな」

【上司との会話】

（広）「メインプログラマーが逃げたそうです」
（上）「……」
（広）「宣伝予算、削らないでくださいよ」（なみだ目）
（上）「……」

【ディレクターとの会話】

（広）「上司は何も言ってくれません。こうなったら私たちだけで幸せをつかみましょう！」（危険なまでに明るく）
（デ）「つかみましょう！」（やけくそ）
……冬だった。

【編集者との会話】

（広）「やっとあの作品が完成しました」（努めて明るく）
（編）「エーット、何でしたっけ？」
（広）「ほら、一度4ページで特集する予定で中止になって散々迷惑かけたAVGですよ、はっはっは！」
（編）（氷点下数十度の口調で）「仕事がありますので、失礼……」

素晴らしい出会い、突然の別れ、いい汗かいた、いい嘘ついた、なんと感動的衝撃的な広報の日々

【数年後、新入社員との会話】

（新）「昔、買いましたよあのゲーム」
（広）「面白かったかい？」
（新）（明るく）「すぐ売りました」
（広）「……そうか……」

私？　私はどのような状況においても自社の商品を信じ、明るさを失わず、最後まで戦う一介の広報。



広報哀歌（エレジー）二
～悶絶のトリコロール～



絵と文　井坂恭一

●赤い伝説

「噂の」と「話題の」を取り違えて不幸に陥った者は多い。

それは、噂の作品には違いなかった。進歩状況、容量、企画内容、広告費用どれをとってみても。

ある日、サービス業であるがゆえのサービス精神を発揮し、愛想の地平を垣間見んがための忍耐と努力で、とある専務取締役のもとへカートリッジラベル色校を届けるはめに。

「赤が……」とその専務取締役は、厳かに、マゼンタのパーセンテージに攻撃を加える。

「校了とさせてもらうべく来社したのですが」という台詞を飲み込み、事情が説明されているのかと言いたげなまなざしを、同席した専務取締役の部下らしき担当者に向けた私。

「いや、その」

差し迫る時間なればこそ、直々に参上しているのである。

何故、他社の「噂の作品」の印刷物を私が……？

その複雑な事情は長い説明を要する。いつか涙ながらに笑って語れる時も来よう。が、問題はこの状況、この間(ま)。

「どうなのだ」

「それが、とても、」

製造を控えるカートリッジラベル程、急がれ、待たれるものは世の中に多くない。

「この色、素敵です、とても」と言いたげなまなざしを送ってみても心寂しいだけ。

「専務として、この赤は……」と言いたげなまなざし受けてみても脳が乱されるだけ。

「よし」のひとことで済ませるのをよしとしないことを人生哲学としているに違いない専務取締役、恐るべし。

不満などこれっぽっちも。

勿論、後日談はある。

とあるイベント会場で名刺代わりに「噂の作品」のカートリッジを配っている例の担当の姿が見られたのはそれから数カ月後。何かが違う。

その会社は、今はもうない。

不満など別にこれっぽっちも。

●黒い伝説

そのメディアの、そのジャンルとしてはおそらく世界初の商品であったはず。その自信と誇りを以てすれば怖い物など何も。しかし…。

「何故、黒くなるのだ」

もっともな指摘である。だがそれだけではない。

「何故、帰ってこないのだ」

「何故、保存できないのだ」

時間との戦いに、次々消えてゆく仕様の中、最後まで残ってしまったのがこれらとは。ああ、世界初の筈なのに。

勿論、後日談はある。

その企画者は、もう、いない。
この件に関しては皆、口を揃えて無口だ。私でさえも。
時間がない、と取説制作を蹴ったデザイナーも今や某誌の編集長。
不満など全く、何も。

●白い伝説

一種、ユニークな企画商品であった。突然の決断、乱暴な決定、そして強引な決行。言う事なしだ。
この件に関し、怒った者最低1名、怒られた者最低1名、眠った者最低1名、各方面をとりなす者約1名……、悪くないチームワークだ。
血道を上げて闇と混沌への船出が始まったのである。
勿論、後日談は……あ、まだ早いか。
一つ問題があるとすれば、スタッフ全員が同じ方向を目指していなかったことだろうか。
「マルチ」「ランダムで」「いいのか」「スキルの」「やめて」「動くぞ、昏」「斬新な」「スクラッチ」「小説は」「言うな」「テーブル」「だから」「起用」「よせと」そして痛恨爆笑の立ち上がらない事件……。
「責任者は誰なのだ」大人である皆は一度たりとも問おうとはしなかった。げに恐ろしきは、失敗を恐れぬ心。そして宣伝広告は近日発売攻撃を繰り返すのみ。イベントを行脚しても人気の矛先は狙いと別方向へと向かい、夜を徹して走り疲れたドライバーは朝もやの中へと消えて行った。
何と寛大な物語。
勿論、後日談はある。
怒った一人は、もういない。
貼るべき物は、貼ってない。
物語は、終わっていない。

【用語解説】

色校【いろこう】：カラーの印刷物の試し刷り。これを見て、いいとか悪いとか言ってもみたりする行為全般を指すこともある。ここではシアン、イエロー、マゼンタ、スミの4色凸版印刷であったと記憶する。

世界初【せかいはつ】：どうやら本当らしいが、宣伝時には気づかなかった。

もう、いない【もう、いない。】：本当にいない。

白い【しろい】：詳しいことは伝わっていないが、タイトルに関連があるらしい。

テーブル【てーぶる】：話すための台。しかし何故その必要が？

立ち上がらない【立ち上がらない】：そんなの、いや……。



■プロフィール
井坂恭一
某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。
無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。

広報哀歌(エレジー)

~愚弄ワルツの河~ 三



絵と文　井坂恭一

■エヴェント1
あ、この瞬間が課長だね。

やるときにはやる、それが男だと教えてくれた人。課長……。

「愛されるメーカーとは何なのだ?」と迫る社長に、

「愛、そ、それは(半音高く)」と声裏返してしまったあの日。

「拾いまくるのだ」

「は?」

「粗忽者、ユーザーの声をだ」

「ははっ」

「振りまくのだ」

「は?」

「不精者、愛敬をだ」

「ははっ」

「……………」

「あの?」

「動かんか、さっさと」

突然決定した、愛される証拠の集客イベント。

これこそ正に桧(ひのき)舞台。

とあるショッピングモールの日曜午後、『ラヴリーフェスティバル・愛を求めて』の看板に集う人々。

メーカーとユーザーの温かき交流の火蓋は切って落とされた!

定刻、スポットライトがトックリセーターの兄ちゃんを照らし出す。

広「あ、皆さん……」

課「さあ君と僕のファン感謝デーが始まるのだぜ」

をを、見慣れぬ私服姿のあなたはまさしく課長。

広「あ、皆さん……」

課「みんな仲間になるのかい」

いつも疲れたように背中を丸めてキーボードに向かう、あの課長が別人のように。

驚く私に目配せで熱く語る「甘いな君も」と。



御子様だけが知るゲームの秘密。

課長が疾る(素敵、課長)。

「商品、いかにあるべきか教えてくれるかい?」

「でも……」

伏し目がちな御子様を捉えて離さぬその心。

課長が仕切る(秀逸、課長)。

「楽しんでいるのかい?」

「あ……」

迫れば、御子様相手に飾り言葉なんかもう要らない。

課長が寄る(やめて、課長)。

「買ってくれるかい?」

「それは……」

柱の陰でそっと涙した私をあなたは知らないでしょう。

「課長、あなたといふ人は……」

いつもいつも企業戦士の仮面の下に熱き心を燃やしていたとでも? 人生には一度、真の主役を演じるときが訪れるもの。……課長、それでよかったのかい?

その後、丸めた背中は再びオフ



ィスの奥深くへと沈潜していったそうな。めでたし……かい？

■エヴェント2 一瞬の無視にも5分の魂

「何故ウチの商品は記事が少ないのだ」

素朴な疑問から始まる夜もあっていい。

「も、もてなしの心……」

一介の広報ですら、何かの結論に達することもある。

会議室の机並べ変えて、黒板にタイトル大書。

『編集部対抗悶絶3人同時プレイ大会!!』

「これがあこがれの、編集部対抗……もてなしの極み」

「井坂君」

振り向くと部長の微笑み。

「呼んだのかね、井坂君」
「はい、5誌、総勢17人、です」
「悶絶……なのだね、井坂君」
「一流メーカーへの第一歩です」

私の目に光る物が。

「長い道のりだぞ、井坂君」

部長の鼻にも白い粉が……あ、白墨か。

「そのあと、一席設けてありますので……」
「もてなしの心、だね、井、坂、君」

励ましか、はたまた。

意外なことだが、

大会は、盛り上がっていた。

えびせん（©カルビー）が、ホワイトロリータ（©ブルボン）が、ファンタ（©コカコーラ）が、人々の口へ消えて行くのがその証拠（そうか？）

宴たけなわ、もはや一介の広報も一躍メジャーデヴューかい？

理性が、本能が、噛み合わぬ歯車そのままに寄せては返す酌の嵐。

「まあまあまあ」「どうもどうもどうも」「まあまああまあああまあああまあ」（死ぬまで繰り返し）

「飲ませてまで、食わせてまでやらねばならなかった、の、か、い？」

過ぎた日々を思っては、頭かきむしる。

「あの時、酔った勢いであんな」「いや、あそこがもてなし足りなかったのでは」「やはり4人同時でなければダメなのでは」「もっと口で」

「真心」「領収書が」

素朴な疑問には素朴なオチがある。

「何ページ、とれた、の、か、い？」
「あ……部長……」

手から滑り落ちる見本誌には三行記事が。

『某メーカーで豪華な飲み会。何かゲームもあったらしいが詳しくは伝わっていない』



■プロフィール

井坂恭一

某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。

広報哀歌（エレジー）四



Jonny Mischief・皮肉屋ジョニー

絵と文　井坂恭一

●科学忍法火の車［太古篇］

頭は抱（かか）える為にある、と強く強く思い知らされた日。同様に、眉間は縦皺の為に。

企画は持ち込まれるうちが華だよ、と笑っていられた日々。あ、いや決して自嘲などでは。

流れるままに、経緯を語ってみよう。

「明日、マスターROMをお持ち致します。それを見て御判断ください」揺るぎない自信に溢れた声でその男は言い放った。

「お待ちしております」絶大なる期待を込めて私たちは笑みを返した。

持ち込んだ客には敬意を払い、持ち込まれた企画には金を払おうとしていた。

「同席しなさい」と部長が言うので、私はそこに座っていた。

すべては順調だった。

売上を期待する部長と宣伝材料を期待する私は友好的に男を送り出した。

我々はお互い全幅の信頼を置くビジネスパートナーだった。

「堂々として、良い方でしたね」率直な感想を私が漏らすと、「ビジネスマンはああ在りたいものだね」と部長が応える。

「今までは随分、いい加減な企画が多かったですからね」と私が合槌を打つ。

「自分で自信が持てなければダメだろうね」と部長が一般的見解を述べる。

人の評判は一朝一夕でできあがってしまうものだ。あ、いや決して諦観などでは。

良心と誠意とたゆまぬ努力のみが渦巻く、先史時代の穏やかな午後だった。

先史時代の翌週、男はある実行内容を含んだプログラムを携え、再び現れた。

「御覧下さい、私の自信と努力と誠意を」

男は満身の力を込めて実行キーを押下する。4：3やや横長画面が微妙に震え、NTSCビデオ信号が我々の網膜に向かって、あるイメージを送り出した。

「こ、これは……」

私と部長は呻きにも似た呟きを発した。

森のグラフィックが地平の果てまで続いていた。その中で、四角形が跳ね回っていた。

「いかがですか」

男は、その自信に満ち満ちた物腰をいささかもぐらつかせず、重く、激しく、我々にのしかかるように問いかけてきた。

「いや、しかし貴方」部長は言葉を探し続ける。忙しく頭の中を去来する様々な思いを押し分け、適切なる対処方法を検索する。

「この四角形には、心血を注ぎ込んだのです」男の真っ直ぐな眼差しは、おそらく我々を越え、違う何かを見つめていたのではないか。

「森の感じはよく出ていますが……」部長がようやく見つけた言葉も、核心には程遠い部分を滑っていくだけ。
書換え、優先順位、といった用語が男の舌の上で踊る。
部長と私の脳波も誘われ踊り出す。
企画書はA4判10頁にわたり『コミカルキャラクターの面クリアアクション云々』と綴っていたはずだが。
操作パッドを握る私の手が汗ばむ。
「四角形の操作感覚がちょっと……」何かを言わなければならない私の口も、無意識に言葉を紡ぎ出す。単語は吐き出された糸さながらに縺れて地面に屍を晒すのみ。
何とかしてください部長、あなたが信頼し、契約締結した、素晴らしいビジネスパートナーではなかったのですか。
「動きに無機的な冷たさを与えようと特別なアルゴリズムを」
ほら、部長、何か言ってますよ。こちらも何か言わないと。
「森の緑が……」
違うでしょう部長、そんなことじゃなくて。
これは私の最古に近い記憶。16とか32の声すら遠い文明の黎明期の、人々が森の中で語らい暮らす、穏やかな日々。
この翌月、先史時代は終焉し、疑惑と不義と搾取の新しい夜明けを迎えようとしていた。

●科学忍法火の車［未来篇］

時は流れ、私の最新に近い記憶。086とか286の声すら遠い文明の爛熟期。
世間では大日本デジタル教が勃興し、人々は改宗を迫られていた。
今日も新手の客がやってくる。
「ですからぁ、今、世界はデジタルなんですってばぁ（何故か歯を食いしばって）」
その男は根っからのデジタル男で、デジタルにあらざる物すべてをデジタる野望に燃えるナイスガイだ。
画面上ではやはり何かが跳ねている。
懐かしい甘酸っぱさが蘇る午後。窓の外は雷雨。

さあ部長、我々の底力を見せるときです。
「四角であるのはいい。だが、問題はだ、その四角形がデジタルであるかだ。どうだ、俺はデジタルには厳しいぞ。どうだどうだ」
ああ、部長、あなたといふ人は立派になられた。私はもはや…（以下省略）



■プロフィール
井坂 恭一
某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。



かけ値なしの!!本音連載

エビスからの手紙

第一回!!

差し出し人 飯野賢治

高城 剛様篇

「Dの食卓」を生んだ天才アーティストが送る、ゲームを愛するがゆえの熱きメッセージ。どうか慎んでお受け取り下さい。

どうも初めまして、飯野と申します。僕のことを知っている人は、あれっ、「ワープの飯野」じゃないのか？　などと思うかもしれませんが、この度は批評ということもあって、ワープとは関係なく私個人として意見を書かさせていただきますので、どうかよろしくお願いいたします。

これはお手紙です

さて、この連載は「この人何考えているんだろう」とか「コイツどういう気なんだろ」とか、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人などに、この連載を通して手紙を出してみようという企画です。この対象になるものは別に人とは限りません。第2回は「SONY様」かもしれませんし、第3回は「バーチャルボーイ様」かもしれません。とにかく、どうも納得がいかないので一度本音を聞いてみたい、という人などに手紙を出していきたいと思います。もちろん、手紙ですから返事がもらいたいものです。当然、その返事はここで扱っていきたいと思いますので、ここに載った方やその企業の代表の方は、ぜひとも、お返事をよろしくお願いいたします(本気です)。

また、これはどちらかというと批評ではなく手紙ですので、ある意味で論理的ではありません。ラブレターの内容を論理的に「好きだ」と書く人いないでしょ。僕の思いを書くだけです。だって直接本人に宛てているんですもの。なので説明の足りないところがあったらゴメンなさい、謝ります。

さて、栄えある第1回目の手紙のお相手は、ハイパーメディアクリエイター改めハッピーメディアクリエイターの高城剛様でございます。

ハッピーメディアクリエイター高城剛様

しかし、なんでこのテの方々はヘンな呼び名が多いのでしょうか。バーチャリアンとかテキストサンプラーとか、自分で付けているとは信じ難いです。少なくともこういう人達には、ゲームのヘセ

ンス〉などというものだけは語って欲しくないですね。

おっと、話が「ヘンなネーミング大賞」にいってしまいましたが、この幸せ媒体制作屋さんは、僕にとってフシギな不思議な存在です。まず、不思議なのは〈なぜ、みんなこの人を有難がるのか?〉ということです。だって、この人の作ったソフトって「QTV」と「チキチキ」に「モンタナ」、「マカロニ」でしょ。みんな面白くないよね、違う? そう思うの僕だけ? 「モンタナジョーンズ面白い!」と思う人いる? 少なくとも僕はここ5年くらいの間プレイしたソフトの中でいちばんつまらなかったです。現に3DOマガジンの「買う買わないレビュー」では得点は3本ともメチャクチャ悪いし、ワープのソフトのアンケートの「1番つまらなかったソフト」でも「チキチキ」がダントツの1位なので、そう思っているのは僕だけじゃないハズです。でね、いくら雑誌やTVでカッコいいこと語ってても、ゲームがつまらなくちゃ「口だけ」じゃないですか。なのに、なんでみんなこの人に〈デジタル文化〉や〈マルチメディア〉について語らせるんでしょう? そして、なんで納得してるの? だってね、「ここはおいしいぞ」って言われているレストランに入って、出てくる料理がみんなマズかったら、その料理長に〈食文化について〉なんて語って欲しくないでしょ。少なくとも、そんな人の話は信じないよね。だけど、それができちゃっているんだよね、この人は。そこがまずフシギです。

あなたはホントに ゲームが好きですか?

次に不思議なのが、〈この人はホントに好きでゲームを作っているのか?〉ということです。そこで、僕はこの人に「あんた、自分が作ったゲーム本当に面白いと思うか?」と聞きたい。そして「ホントは何がやりたいんだ?」とも聞きたい。だってね、どういうつもりであんなゲーム作ってるんだかサッパリわからんのですよ。だって、言ってるコトとやってるコトが、全然違うでしょこの人。「緑を守ろう!」といってる人が山火事起こしているようなものですよ。もし「いや、俺は面白いゲームが作りたいんだ。あれじゃ駄目かね?」なんて言うのなら、ゲーム作るの止めちゃいなさい。才能ないから。ここまで言うと、心優しい人から「そこまで言うことないじゃん」って言われそうですが、言わなきゃならない理由があるんです。

ゲーム制作は「志」 そこを理解して下さい

この人が作ったゲームはたとえツマらなくとも、仲の良い、大手広告屋などのオカゲで3DOソフトの中でも特にプッシュされてしまい目立ってしまうので、3DOの評価付けをするソフトになってしまうのです。新宿のカメラ屋で、サターンはバーチャ、PSではリッジがPLAYされている横で3DOはモンタナじゃナサケないんですよ、おなじ3DO、またデジタルメディアというフィールドの上で生きている僕には本当に迷惑なのです。

この人のソフトの作り方は、既に完成されたキャラクターを、ポリゴンなどのわかりやすい未来的な形にアレンジするという、90年代前半的「サンプリング文化」の上に成り立っていると思うんですよ。「1+1=3になる」という広告代理店的発想のもとに考えられているんだと思います(マカロニの音楽にアレステッド・デベロップメントを使うあたりなんか、それがよく現れていると思う)。そして、本人はそういういわゆる企画をするだけで、実際はそのアイディアを社員に作らせているだけだと思うんですね。想像の枠を出ませんが、多分この人はプログラムはできないであろうし、曲も作れないと思う。実際はCGも触ってないと思うし、監修もロクにやってないんじゃないかと思う(ちなみに僕は企画はもちろん、曲もつくるし絵も描きます)。この人はきっと、企てるだけで作業は好きじゃないと思うんですね。でもね、ゲームはその企画の「志」がある人が直接手を下さないと良いものはできないんですよ。その位、奥の深いエンタテイン



メントなのです。そこをこの人にはわかって欲しいんですね。
僕は3DOを愛しています。ホントに可能性のあるステキなハードだと思っています。ですから高城君、3DOという、さらにはデジタルメディアという、このすばらしい領域を「未来の海賊」なんて便利な言葉を使って荒し回るのはやめて欲しいんです。あなたが本当に心から「良い」と思ったソフトしか出さないで欲しいんですよ。僕にはどうもお金儲けだけのために作っているソフトがあるように思えるんです。ゲーム作るの好きじゃないなら止めたらどうですか？　文頭でも書きましたが、もし反論があるなら、ゲーム批評で対談しませんか？　それとも、カタチだけじゃない、みんなが心から満足するようなソフトを作って下さい。あなたが「未来の盗賊」と呼ばれない内に、考え方を変えてくれることを心より願ってこの手紙を終わりたいと思います。
（P．S．あーぁ、これで「サンタクロースマシーン」（注：彼のお店）に行きづらくなっちゃった。）

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）

株式会社ワープ代表取締役。
プロデュースから企画、監督、グラフィック、音楽までこなすゲームデザイナー。専門学校の講師や雑誌等への執筆なども。代表作「Dの食卓」。最近は64ビットの開発で頭を痛めている。ちなみにこの文を打っているのはアメリカへの飛行機内らしい。

CREATOR'S VOICE

現場の声 CREATOR'S VOICE 第1回

「決して悪いようにしないから、俺たち漫画家にまかせてくれよ」

E・S・S・A・Y

寿司（ことぶき・つかさ）

今号から新連載!!　アーティスト達の生の声をお届けする「クリエイターズボイス」。第一回目は「闘神伝」のキャラクターデザインでもおなじみのことぶきつかさ氏の登場だ。ゲームタイトルを作品化する作家の心情をダイレクトに語ってくれた。

ゲーム、漫画化ブームの来襲！作家の気持ち

この本にはちょっと合わない内容になってしまうかもしれないけれど、こういった自分の意見を述べられる場ってあまり提供してもらえることがないのでちょっと語らせて貰うね。

ここ何年か、アーケードやコンシューマゲームの設定を借りて、漫画やイラストを掲載する商業誌が増えている。これは普段ゲーム画面では見ることのできない《登場人物》達の意外な一面などが描かれたりするので、ゲーマーはより一層キャラクター達に感情移入する事ができるようになり、末永くそのゲームを楽しむことができるようになった。

中にはアニメ化される作品も出てきたりして、その《後付け》であるハズの設定が本家であるゲームの方にもフィードバックされるようなこともあり、本家ゲームとそれ以外のメディア展開はここ何年かで切っても切れない関係になった…と自分は思う。

この一年ほど、漫画家としての自分にもこのテの仕事依頼が増えてきているのだが、いくつかの仕事をこなしているウチにちょっとした問題が出てきたのである。

作家の個性を無視した意見

ある人気ゲームの、主人公を軸にしたサイドストーリー的な物を描いて欲しいとの依頼だった。特に細かな設定はないということだったので、同ゲームに登場している女性キャラとの、格闘の中で実る《恋愛ストーリー》でも描こうかと早速コンテ（簡単な話の流れを書き記したモノ）を切って依頼主である編集部にＦＡＸする。後日編集部から来た返事は予想と反したモノだった。

「主人公Ａ君はヒロインＢさんと恋仲になることはないそうなので違う話を作って下さい」

ある人気ゲームの、登場人物の《キャラ紹介》的なかたちで何か漫画を描いて欲しいという依頼があった。とりあえず簡単な各キャラのプロフィールを送るのでそれに準じていれば問題ありません、とのことだった。ページに限りがあったので各キャラの特徴を強調したほのぼのギャグ漫画にしようとＦＡＸした。後日編集部からの返事は予想と反したモノだった。

「ギャグはゲームの性質上合わないそうなのでシリアスな内容に変更してください」

この手の仕事で一発ＯＫが出たことはほとんどない。これは漫画に限ったことではなく、一枚イラストでも色々と問題が起きる。しかもその問題はそのイラストや漫画を検討する人間によって判定基準が違うのである。コスチュームが違うとかいうのならともかく、《似ていない》と言われてはそれは作家の個性を無視した意見としか思えない。

トラブルの原因は作家とオフィシャルをつなぐ編集部!?

しかし自分が問題に思っているのは、そういった各ゲーム会社からの対応に対してではなく、それらゲーム会社から版権を借りて作家に作品を描かせている編集部にある。誤解のないようにして欲しいのは、これらのトラブルの原因はゲーム会社にあるのではなく作家とゲーム会社をつないでい



イラスト：斎藤亜弓

る編集部にあるのだと自分は思っている。

もちろん作家の心情としてはそのゲームの原稿依頼を受けた時点で、自分にとってもそのゲームにとってもプラスになるであろう作品として原稿制作に入るのが普通だと思う。「決して悪いようにはしないから俺達漫画家に任せてくれよ」といった気持ちもある。ゲーム画面では表現できない部分を俺達が盛り上げてやろうじゃん的な感覚で依頼を受けたにもかかわらず、ここが違うあそこが違うと言われると拍子抜けしてしまうのも事実である。できればゲーム会社の人にはその辺を理解した上で監修して欲しいと思う。そもそもオフィシャルの人間でない《外注の作家》に原稿依頼して作る商業誌ということで出版社に版権を下ろしたのだから、100%ゲーム会社が納得できるような作品ばかりでないのは仕方がないことだと思うのだけれど…。

ごくたまに、ある程度ゲーム内容から離れた内容でもOKが出る場合がある。少々拍子抜けの感もあるがとりあえず満足した原稿が上がる。そして雑誌に掲載されてみると自分の漫画の欄外に「この漫画はゲームとは一切関係ありません」的な、なんとも突き放された感のある表示…。中にはその手の表示をしておけばどんな内容でも大丈夫ですヨ…と自信満々に語る編集部もある。そんなこと言われては、「それじゃこの漫画は何のための漫画だったの?」と言いたくなってしまう。

もちろん、ゲーム会社からしてみれば、自分達の生みだした大切な子供(ゲーム)達を他人の手で汚されないようにするための対策という意味では当たり前の行動だと思う。それはそれで良く分かっているつもりではあるのだけれど…。

「個性」を売りにして生活をしている「漫画家」

漫画家というのは(別に限らないけど)個性を売りにして生活しているのだから、その個性を生かした方向で仕事をしたいと思うのは当然のことである。こういったゲームの人気にあやかった仕事をしている出版社は、そのゲーム会社が納得する作品内容にするのは当たり前のこととして、その為に依頼した作家の個性さえも押さえつけようとする編集方針はどうにかした方がよいと思うのである。

「メーカーさんが言うには…は…だそうなので」という、ただ単にゲーム会社から言われたとおりのことを伝言するだけの一方通行的な本の作り方では、作家からしてみれば「そんなに俺の作品が気に入らないのならオフィシャルの人に描いて貰えば?」ということになってしまう。

《そんな両方の顔を立てるような面倒くさい作業しなくたって、いくらでも文句一つ言わないで描いてくれる作家はいるんだよ》と言われてしまうと、《ああそうでしたか》としか言い返せないけど…。でもこの手の仕事を受けた後に自分みたいに感じた作家って少なくないと思うんだけどネ。

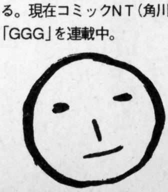
せっかく色々な個性を持った作家を集めて本を出すのだからそれを最大限に生かした編集方針を、ゲーム会社の人たちをも納得させられるくらいの編集力がほしいと思う。

今のままだったらよっぽどコミケで売っている同人誌の方がゲームの人気向上に貢献しているメディア展開だと思うし。同人誌の作家の方が、ゲームファンが本当に求めているモノを分かっていると思うしね。

自分は個人的にこの手の仕事は好きなので、これを読んだその手の本を出している編集部に「もうこの作家には依頼するな」と言われてないかぎり、そのゲームの人気向上のためにつくしたいと思うよ。

プロフィール
ことぶき つかさ

1970年東京生まれ。2D3D問わず活躍するマルチクリエイター。代表作として「行け!行け!ぼくらのVガンダム!!」(メディアワークス)。ほかPS用ソフト「闘神伝」(タカラ)のキャラクターデザイン、「SMガールズJ」(富士見書房)などがある。現在コミックNT(角川書店)にて「GGG」を連載中。



不定期連載第1回

メーカーが『ゲーム批評』に意見する　セガ編

『ゲーム批評』への意見



ゲーム批評の1～2号を読んで、セガの広報担当竹崎氏より「なんか違うんじゃない?」というお言葉。ゲームメーカーとして「ゲーム批評」を熱く語る!!

何のために「ゲーム批評」を作っているんですか?

セガ 竹崎氏インタビュー



期待していた本じゃない

編集部(以下 編)：竹崎さんは、前号のゲーム批評(冬号)は、悪い部分だけを取り上げすぎていて、「ゲームがつまらないものだ」という印象を読者に与えかねない、とおっしゃってましたが…。

セガ竹崎氏(以下 竹)：「ゲームを文化として提示する」ということをゲーム批評さんが言ってるのを聞いて、非常に感激したんです。新しいスタンスを切り開ければ面白いなと思っていましたし、実際に雑誌を2号まで作られて、他の雑誌と違っているのは確かだと思うんです。でも1号は…、ちょっと違うんじゃないかと思う程度だったんですが(苦笑)、2号を読むと、もっと違うと…。苦労して作られて、志が高いところにあるにもかかわらず、本としてできてきたものが、最初に聞いて期待していたものとはちょっと違うと感じたところはありましたね。

編：確かに気負っていたところがあったかもしれません。

竹：格闘ゲーム特集についても、1号目の特集「ファンタジーは死んだのか」と切り口が同じで、ワンパターン化していませんか。

編：安易というか、扇動的というか…?

竹：格闘ゲームというのは、まだそれなりに他のジャンルに比べてステータスがありますよね。でも「それはダメなんだよ」というのは、なんか変だなと思うんです。遊んでいる人たちは一生懸命遊んでいるわけだし、一生懸命遊んでいる人たちに「お前らそんなの遊んでいていいのか」と冷や水をかけるような、そういう特集を組んで、はたしてゲーム批評という雑誌が、最初にやろうとしていた「ゲームを文化として認めさせる」ことにつながっているのかどうかが、非常に疑問だなと感じました。

編：「辛口で言って下さい」という声がある一方で、内容に愛がないとか、ネガティブだという声が、1号目と比べて多かったですね。

最後までプレイしてこの内容?

竹：どうも建設的じゃない。「ゲーム業界のこ

れは問題だぞ」といろいろ言っているんだけど、実は何にもなくて、読み終わって何か虚しい。とりあえず小難しい言い方をして、ゲーム業界の浮かれてる部分をついて終わりなんですかと…。読み終わって「ゲームって面白いな」という気持ちにならない。格闘ゲームってこういった文化なんだなということも感じられないし、何のために本を作っているんだろう、と…。

編：文化として高めたいと考えているのなら、制作者の手助けになるような文章を書くのがいちばん幸せなのかなと。

竹：単に「ダメだ」とか「安易だ」とか書くのではなくて、そういった部分を出していくと、もう少し進んだいい本になるんじゃないかと思います。簡単ではないでしょうけれど。

編：そうですね。そうしたキャッチボールをしていったり、場として活用していけないかなと思います。ただ、そうした企画を組んでも、メーカーさんってどこまで応じてくれるのかなという疑問もあるんです。メーカーによっては、「批評するなら、内容はどうあれ写真を載せないでくれ」とか言われるんです。やはり批評が載るとゲームの本数に影響が出るんでしょうか。

竹：影響は出るでしょうね。発売日前に雑誌であんまり悪く書かれると、買うか買わないか迷っている人には…。発売日直前に「絵は綺麗だけど操作性は最悪」などと書かれたら、僕みたいなマニア（笑）だって二の足を踏みますよ。お店の人が不安になることも当然起こりえますよね。

編：だから最後まで遊んでから言わなくちゃいけないし、無責任には言えませんよね。どれだけ制作者側がその作品に想いを込めて作っているかをわかった上で、批評していかなくてはいけないと痛感しています。

竹：その辺は難しいところですよ。だから「ゲーム批評」としては（ゲームを）全部終わらせないと、書かないと決められて作っているんだと思いますけど…。逆にそこまで遊んでいるのに、なぜこんな特集で終始するかというところに疑問を感じちゃいますけどね（苦笑）。

記事の責任って何だ

編：先ほど本数に影響が出るとおっしゃられてましたよね。それなら、その文章を読んで、反論できるなら反論した方が得というのはないんでしょうか？

竹：それはね、例えば「ゲーム批評」で間違ったことが掲載されたとしましょう。「ゲーム批評」には「事実誤認については謝罪します」と書かれているんだけど、その訂正が載るのは3か月後ですよね。その3か月で潰されちゃうんですよ。ある種一発勝負なんですよね。例えば前号の「ストーリー オブ トアがMD最後のROMゲーム」という記事がもう少し断定調で書かれていたら、本が出た時に読者はみんなそう思いますよね。次号の後ろの方で、囲みで訂正記事が載っても、もう何の意味もないんです。3か月後でなくて、週刊誌でもそれは同じです。だから「間違いは責任とります」と書かれても、「じゃあ責任取って」という話になるんですよ。

編：被った損益を埋めてくれと。

竹：そこまでいかなくても、いくらチェックを入れても間違った内容って載ってしまうものですよね。単純な例だとソフトの価格が6800円のところが8800円になっているのをチェックして、編集部の人も了解しているにもかかわらず、そのまま印刷されたり…。「本に載ってしまいました。ごめんなさい」といわれても、間違った価格を見て「高い」と誰かが思ったとしたら、その想いは消せないんですよ。

編：高いと思ったらお店にすら行かないわけですから、本当の値段を知りようがないですよね。

竹：ゲームの好きな人ってゲーム雑誌から情報を集めている部分が大きいので、評価にせよバグにせよ、それによっていろんな影響が起こったりするわけです。さざなみの時もあれば津波の時もある。そうなった時に、「責任を取ります」っていうのは何かなと思いますよね。

編：訂正を載せて終わりではなくて、積極的

な誤解を解く努力が必要ですよね。

竹：だからそのことで雑誌社を責めるつもりはないし、こちらの手違いもありますからね。ただ、言われたら言い返せばいいというのは、難しい問題だと思うんです。評価というのが、個人的な嗜好に負うところが多いですから。例えば大作RPGがあって、いくら売れたといっても、人によっては嗜好には合わない場合もある。話題作だから買っても、遊んで面白くなければ、「俺はこんなふうに面白くないと思う」と、書いてしまうでしょう。それが良く売れる国民的なゲームだったとしたら、嫌いな人間は1割か2割しかいなくて、8割の人間は素晴らしいと思う。その批評を「素晴らしいと感じた8割」の人が書いたのか、「つまらない2割」の人かによって、読んだ人に全然違う印象を与える。その辺が評価とか批評って難しいと思うんです。

編：ただそれは、「大多数が支持しているから正しい」とか、「少数意見だから違う」とかじゃないと思うんです。その批評文がそういう気持ちに気づいていて、問題点などをはらんでいる部分について言及していれば、どんなに多くの人が支持していても書く意味があるんじゃないかと思います。

方向性が同人誌

竹：そういう考え方で行くと、「ゲーム批評」という雑誌の方向性や主旨は、突き詰めるとミニコミや同人誌になってしまうと思うんです。作られている側はマスコミを意識して作っていますよね。でも方向性は同人誌的なんですよ。

編：作る側としても試行錯誤している部分なんですよ。ユーザーの側にも立っていたいし、プロとして、マスコミとして作っていきたいという部分もありますし…。ミニコミやマスコミの差や、こういう批評誌を作る上でのマスコミのありかたというのは、どういうところにあるんでしょうか。

竹：どういうところにあるのかわからないんですが、僕はこの雑誌の中から同人誌的な部分をどんどん除いていかなければいけないと思うんです。例えば、まずミニコミがやりやすいウワサ話をやめることとか…。そうした部分がたくさん残ってますよね。

編：例えば「噂の●相」みたいな雑誌はミニコミ風で、「文●春秋」というのはマスコミですよね。その違いなんでしょうか。それとは別に、スキャンダルはスキャンダルでも載せるという「フ●ーカス」や「女性●身」とかも、ウワサ話とか「東●ポ」のノリですよね。ああいう本も同人誌的なんでしょうか？

竹：ちょっと話の主旨と違いませんか。ただ、僕は「ゲーム批評」という雑誌が目指されている方向性と、ゴシップを載せたりする部分は違うと思うんです。「噂の●相」がどうだというのなら、「ゲーム業界の『噂の●相』」を作ればいいじゃないですか。ただそれを作るんだったら、ゲームを文化としてとらえるとか、広告を入れずに作ろうとか、そうした方向性とは正反対のところにあると思うんです。建設的に進めていきたいという姿勢の方が強いのなら、まずはそうしたゼイ肉を削っていって、本来の目的であった方向に転換していくことが必要じゃないかと思います。

編：真実を報道するという姿勢をもっとストイックにやるべきなんですよね。取材して、ちゃんと裏をとって、書く意味があるから書くんだという…。これはユーザーには知らせるべきなんだということなら書けばいい。

竹：そういう話と作品を批評していこうという方向は別の話だと思うんです。もし裏情報の報道というスタンスでいくのであれば、業界からの反発も避けられないし、本当にゲーム業界の発展になるのか非常に疑問でしょうね。そういう方向ともゲーム批評は違うと思うんです。ゲームを作品として見た時に、新しい提案があったものがあれば、その提案について自分たちがどう思うか。もしくは失敗している提案については、こういうやり方もあるんじゃないかという。そういったものを語っていけるというのが「ゲーム批評」なのか

なと思うんです。

編：なるほど。業界の悪いところを暴くのではなくて、文化として高めるというか、出てきた作品の質を上げていくという姿勢。

竹：そうですね。それはそう思いますよ。僕はこういう本を作るのって、昔から難しいだろうなと思っているんです。しかも読んで面白い本にするのはもっと難しいだろうなと…。

ゲーム批評はどうなる？

編：ゲームの批評というのは、どうあるべきなんでしょうか？

竹：難しいと思いますよ。自分が批評しろと言われたら、ちゃんと批評できないし…。ゲームを丸ごと受け取って、このゲームは誰に向いているのか、こんな人に向いているなとか、それくらいしか僕らからは投げかけられないでしょうね。個人で遊んで、個人として面白かったという、それくらいしか言いようがないですね。僕も面白くないゲームは面白くない。だからといって、「このゲームは面白くない」と言う権利はないと思っている。というのは、どんなゲームでも面白いと思う人は必ずいると思うから。

編：ただ、批評になって全国に流れるわけですから、友達どうしで「アレ面白かった」「面白くなかった」なんて交わす程度の無責任な内容では許されないですよね。実はゲーム批評を始めるにあたって、いわゆる「クソゲー」は記事にしないと決めたんです。面白くないゲームを、メチャクチャに攻撃する、そんなことをしたいんじゃない。そういうところはあったんです。書くことによって、そのゲームの存在を否定するものではなくて、何かしら意味があればいいんでしょうか？

竹：ゲーム批評の存続が危うくなってきましたね（笑）。

編：それでもゲーム誌って、不思議なくらいに本音を言いたがらないところがあるじゃないですか。ホメなくちゃいけない、でもそれだけ…。あまり質が高くないようなアニメの話をもってきたようなゲームがウケて、すごくよく作り込まれた地味なソフトが全然受け入れられないという状況はまずいと思っているんです。

竹：でもね、それでも、そのゲームでユーザーは喜んでいるわけですよね。

編：でもそれでは、いいゲームって作れないんじゃないでしょうか。「売れないから、作れない」という状況になってしまうんじゃないかと思うんです。

竹：全然わかんないんですけど、1号目とか2号目とか、やっぱり本を売るために作っているという感覚はあるんでしょうかね。

編：面白い本を作りたいという感覚はありますね。売りたいというよりは、読んで面白いというか、自分だったら読みたいという、そういった内容が結局は売りにつながっていくんだと思いますが。

竹：実際に今のゲーム批評を読んで、そうなっていると思いますか？

編：難しいですね。

竹：その辺で理想と現実のギャップがあると…。

編：方向性は読みたいと思うんですよ。つつみかくさない批評があって。大きなムーブメントの検証とかがあって。なんだか格闘ゲームも最近飽きてきて、どうしてこうなっちゃったんだろうと…。すごく面白かったはずなのになとか、本当にだめになっちゃったのかな？とか、そういうのを純粋に読みたいと思うんですが、前回の特集はそれが未消化かなとは思っています。

竹：わりと誰でもわかっているようなことしか書かれていないのかもしれない。

編：深く検証する？

竹：深く検証しすぎてマニアックになりすぎても、どうかと思うでしょ？　そうなると、結局中途半端になっちゃうんじゃないかなと…。

編：というよりは、書くことで何か得られれば。やはりテーマを持つということですよね。

竹：で、結局同人誌になっちゃう（笑）。でもゲームに愛がある人は、この本を全否定はしないと思うんです。僕もそうだけど、ポジティブにゲーム批評をとらえてくれている人と

いうのは、否定はしないんだけど、もっと「正しい愛のある方向」に行ってくださいという気持ちだと思います。

愛がないと何もできない

編：今回、あるメーカーさんに「画面写真を貸してください」とお電話したら、「批評するのなら貸せません。個人的にはたいへん申し訳ないんですが…」といった感じでした。個人としては、会社としてはどうなんでしょうね。こうした批評というのは、あまり歓迎されないんでしょうか？

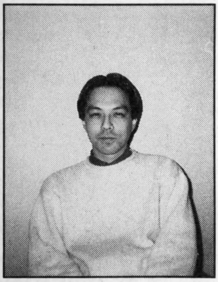
竹：批評っていうのは、本当はみんな嬉しくないでしょうね。良く書かれて売上が伸びるよりも、悪く書かれて売上が削られる方が目立つから。

編：業界的に見てどうなんでしょう。批評本の存在というのは？

竹：よくわからないです。ただ、ゲームを買って遊んだときに、まったく面白くなくて腹が立つことはだれでもあると思うんですが、当然好みが合わなかったのかもしれないし、本当にだめだったのかもしれないし、そうした声というのは作った人に返していくものだとは思います。それをいたずらに、雑誌の形でユーザーの声を集めて1冊の本にするのは、それはそれで面白いと思うんですが…。評論家が一人で評論して、それをマスコミとして出すのはちょっと意義がわかりません。ゲーム評論家がソフトを1本遊んで評論するよりも、実際に買って遊んでくれた10人のユーザーの声の方が大切だと僕は思います。

編：評論家に対してソフトを出しているのではなくて、ユーザーに向けてソフトを出しているんですものね。どんなに説得力のある批評でも、それはその人の今までの価値観でしかないし、主観の延長でしかないわけですから。

竹：ゲーム批評が、ゲームをゲームで終わらせないでおこうという方向を目指しているというのは共感できるんです。僕がまだ単なるユーザーの頃、事前に各雑誌で書かれてあることを読んで、自分でゲームを買って遊んだあと、もう一度全員の評価を読み直してみました。そうすると、「この人はこういうことを書いているけど、最初の部分しかやっていないな」とかがよくわかるんです。その人のゲームの批評に対する姿勢が見えるというか…。



編：それは理想的なユーザーのあり方じゃないでしょうか。雑誌の情報を鵜呑みにしてはいけないということですね。自分のつちかってきた素養を生かして評者の意見を判断し、遊んだ後に自分の感想と評者の意見を照らし合わせて深く考えていく。

竹：批評は、何に対しての批評かというのは、難しいですよね。

編：どうすればいいんだろうと、いつも考えているんです。

竹：でも出しちゃったからには、3号も作らなくちゃいけないですよね。

編：「こういう本は今までなかったから、つぶしちゃいけないよ」と、みなさん言ってくださって…。理想に近づけた方向で、今の考え方に固執しないで、いろんな方の意見を聞いてやっていくのがいちばんいいのではないかと思っています。まず、ゲームに対する公正な気持ちというか…。

竹：そうそう。愛ですよね。愛。そうでないとゲーム批評も作れないし、広報もできない。

編：ソフトもそうですよね。ゲームが好きだから作っているんですもんね。

竹：だれもユーザーに嫌われるためにゲームを作っているわけじゃないですしね。

編：今日は本当にありがとうございました。

聞き手・斎藤亜弓

プロフィール

竹崎忠（たけざき・ただし）

株式会社セガ・エンタープライゼスの家庭用ゲーム機のパブリシティ担当。ゲームをこよなく愛していて、ユーザーの側に立った広報を目標にしている。

論

第二回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

前号に意見。「ヴァンパイア」は失敗作だ。

前号の一連の記事の中で一つ納得いかないものがあります。『認められなかった傑作、ヴァンパイア』です。

まず表題の『ヴァンパイアはストⅡの亜流』であるかどうかに関しては、イエスとしかいいようがありません。ストⅡでできることはヴァンパイアでもすべてできるからです。新しいことを付け加えるだけでなく、ストⅡではできたことを減らすことが必要です。これではまさに『ヴァンパイア=ストⅡ+α』です。

グラフィックにも問題はあります。まず自キャラがモンスターであるがゆえに、プレイヤーとの一体感に欠けます。その結果、ダメージを受けてもその痛みが伝わってきません。

また、本文でも挙げられている、ヴァンパイアの特徴の通常技キャンセル通常技、ガードキャンセル、空中ガードですが、本文ではそれらをすべて良い面から解釈しています。これらを使った戦略はすべて、聞けばすぐに思いつくぐらいの使い方しかできないものばかりです。これでは最初人気があってもすぐに飽きられて当然といえるでしょう。

空中ガードは明らかに失敗です。



栃木県 UN-DEAD崎

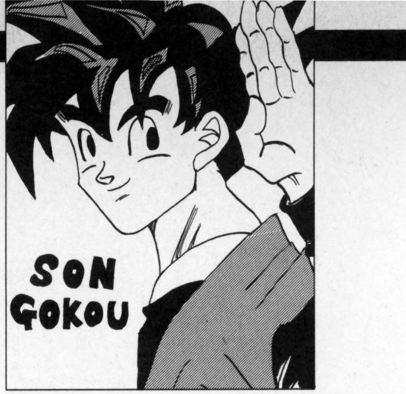
ストⅡにおいて空中ではガードできないというのは、明らかにプラスになっていました。『相手の攻めに対して読みが要求される』のは、別にストⅡだってそうですから、脱ストⅡとはいかないでしょう。

ガードキャンセルも改悪の一つです。ガードキャンセルは選択肢を増やすことにはなっていません。多段ヒット技で固められたらガードキャンセルしたほうがいいに決まっているのです。つまりガードキャンセルは余りにも単純なベストの行動を提示してしまったのです。いいかえれば数ある選択肢をまったく意味の無いものにしてしまったともいえます。

しかしヴァンパイアの失敗の一番の原因は、これらのシステムが生み出す大幅な難度の上昇でしょう。ヴァンパイアの対戦を楽しもうと思ったらガードキャンセルと通常技キャンセル通常技ぐらいはマスターしておく必要がありますが、それでさえも普通は容易ではないでしょう。特にヴァンパイアの場合はその使うべき場所がまる分かりなので、分かっているのにできないというストレスが溜まりやすく、最初はがんばっている人でもすぐにあきらめてしまうのが落ちです。少しやっていないだけですぐに全然できなくなってしまうのも問題でしょう。

第1特集の記事が1人の方によって書かれた物であるならば、あなたがキンター（KOF,94）に向けた目をヴァンパイアにも向けて見てください。そこに本質的な





宮城県　山猫

違いが存在しないことが分かるはずです。

といっても、これはもう仕方がないことだと思います。少なくともストⅡタイプ（横視点からの2D格闘）のゲームはストⅡで完成されてしまっているのですから。ストⅡの洗練のされ方を見ると、後に出たゲームに付属されたファクターのほとんどはすでに企画に上がっていて、その結果必要ないものとして削られたのではないかと思えるのです。それらをまた新しい新しいと鬼の首でもとったように言っているのが今の格闘ゲームではないかと、そんな気がします。

格闘ゲームでブレイクスルーに成功したのはストⅡとバーチャファイターとサムライスピリッツ、この3つだけです。このペースは特別遅いものだとは思いません。今の格闘ゲームの発売ペース自体が粗製乱造を誘発する元凶ではないでしょうか。

（神奈川県　高木大輔）

編集部として、双方の意見を尊重します。

前号、磯崎氏への反論ですね。うん、ビシっときましたね。高木君と同じ意見を持った人は多いと思います。編集部としては磯崎氏の意見も高木君の意見も一つの意見として尊重します。

そこで編集部の考えとして、これも一つの意見として受けとめてくれれば幸いです。

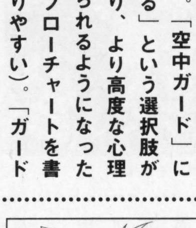
全ての格闘ゲームが骨と肉のきしみや重み、人間的な部分、「リアル」を追求しなければならないことはないと思います。ヴァンパイアはそういったリアルな方向性とは別の、アニメ的表現によるスピーディでコミカルな壮快感を追求したゲームだと思います。これはこれで、気楽に格闘を楽しめる、「粋」な感じを受けますが、どうでしょう。「空中ガード」については「守る」という選択肢が増えた事により、より高度な心理戦が繰り広げられるようになったと思います（フローチャートを書いてみると解りやすい）。「ガードキャンセル」についても「圧倒的」な戦いや「ハメ」ができなくなったという事で、決して改悪だとは思いません。逆に圧倒的な攻めをしていても、ガードキャンセルがある事によって相手の攻めに注意する緊張感も生まれ、対戦がより楽しくなるものと思います。「安易な選択」ではないでしょうね。

ですが、そのようなことで難易度が上がったというのは事実でしょう。これは高木君と同意見です。

また、確かに前号の磯崎氏の「ストⅡの戦いを根本から変える」というのは「ストⅡの戦い方をより豊かにした」という表現が適切かと思います。ヴァンパイアはやはりストⅡの延長線上にある作品だと思います。

そして最後に「亜流」について。脱ストⅡというよりは、ストⅡの延長線上にある作品としてとらえていますので「＋α」があれば、それは進歩していることですから、「亜流」とは思いません。

編集部では「ヴァンパイアの個性」は明らかに「＋α」だと考えます。



神奈川県　ねあの

ゲーム的ではない「メタルスレイダーグローリー」の作品性

ゲームはゲームでなければいけないのでしょうか。このゲームに熱中していた頃を思い出すと、少し、はてな？　の気分になります。

たんなるアドベンチャーゲーム、選択肢による分岐のほとんどないこの作品は、ありきたりな画面形式で、ぱっと見たところ『昔良くあった形』にしかすぎません。そして、いわゆる遊べるゲームではないのです。しかし、僕はこのゲームにひかれました。遊ぶため



神奈川県　柴田絵里

のゲームとしてではなく、一冊の小説・映画として。

この作品のストーリーは良くあるパターンの宇宙を舞台にしたもので、変わったところはなんらありません。それでいて、この作品において目立つものはそのセリフです。一瞬で流し読みをしてしまうとわからないかもしれませんが、セリフの行間に『感情のようなもの』を読みとることができます（表情のグラフィックが表示されるせいかもしれませんが）。『人間くささ』が出ていると思うのです。これは非常に重要で、画面上にうわっつらだけのセリフのやりとりがなされていても、「はあ、そうですか」な感じで終わってしまうのだけれど、この作品の場合は「そうだよね。そう」まで感情移入していけると思うのです。その頃、この作品のウリはアニメーションするってことだったのだけど、次世代機な今では何でもないと感じるかもしれません。でも、当時の僕はそれからキャラクターの生きているような存在感を感じ取って驚いていました。

はっきりいうと僕はこの作品に遊べるゲームとしての評価は与えられません。しかし『お話』としての価値は十分にあると思います。映画を愛好するのと同じように、その世界観、人間模様に浸ることのできる作品なのです。

今は『かまいたちの夜』のようにゲーム性が希薄だけれど評価される作品があります。一方ではそれを「こんなのはゲームではない」と否定してしまう人がいます。ゲームという範囲がここまで拡大してきている今、ゲームという名の意味を『人がある程度介入するもの』ということに限定するのは余りにも惜しいと思うのです。極端な話、『画面の中に生活する人々を観察するだけでも、環境ソフトとはいえゲームと言える、と思います。『ゲーム』という名の可能性を限定してしまう必要性はないはずです。

（広島県　市村朋大）

「ゲーム」とはどういうものなのだろう

私たちは「ゲーム」というものをプレイヤーが介入することで、「遊ぶことのできるもの」としてとらえています。ですから人を遊ばせることのできないゲームは、「ゲーム」という概念から外れると思います。逆に、遊べることができれば、今あるジャンルの概念から外れてもいっこうにかまわないわけです。

また、市村さんのいう「小説や映画のように」というのは少し違うと思います。たとえば映画的表現を見事に消化し、うまく取り込んで表現できるのであれば、それは評価されるべき事柄でしょう。しかし、他ジャンルと同じことをするのではゲームにする意味はないと思います。

ただ、そういった広い意味を含む「ゲーム性」というものを固定観念で凝り固めて「ゲームとはこういうものだ」と狭い価値観で決めつけてしまうのは問題だと思います。それは、市村さんの言う通り、可能性を限定してしまうことになるでしょう。

そして、ゲーム性の部分と良い「作品」であるかどうかは、また別の問題です。ゲームとして楽しめなくても、あなたというユーザーをそこまで魅了した作品は、確実に価値のある一本でしょう。そこがいちばん大切な部分ですから。優れた作品であれば、ゲームであるか否かは二次的な問題だと思います。「ゲームであるかなんて関係ない。これは作品として最高だ」とみんなに主張して、その素晴らしい部分を語ってあげて下さい。



熊本県　島津弥七

メタルスレイダーグローリー
[RPG]
メーカー：ハル研究所／機種：ファミコン／価格：¥8,900

SLGの原点といえる秀作「ネクタリス」

私にとって、SLGの原点を見せてくれた秀作。余計な演出は無く、魅力的なキャラクターが出てくるわけでもない。サイドストーリーも最小限。しかしこれはただ者じゃない！　制作者の誠実に開発する姿が想像できるゲームだ。ボードゲームとして発達してきたシミュレーションゲームの基本を忠実に守り、コンピュータゲームとして見事にまとめられている。なにより乱数が必要最小限なのがよい。運を天に任せてリセットを繰り返す虚無なプレイを廃し、知力を絞って打開策を推理する楽しさを浮き彫りにしている。一見勝てそうにない戦力差を基本を踏まえつつ大胆に行動し、撃破することの快感。舞台が月で相手はナチスっぽい帝国というのも、生々しくない、闘いに自己嫌悪を抱かせない選択だ。これは知的なパズルであり、なおかつ闘争本能を満たしてくれる魅力的なゲームだ。

具体的に良い点をあげていくと……。まず、ZOC（ゾーンオブコントロール）や支援効果・地形効果といった基本が戦闘結果に適度に反映され、工夫が裏切られない点があげられる。敵の思考ルーチンが優秀で、なおかつ乱数が無いため、自軍の配置を工夫することで活路を見いだせ、努力が報われる点も大きい。加えて敵・味方の初期配置が絶妙だ。しかもユニットの特徴がどれも明確で、曖昧なものがない。

また、よけいなおしゃべりが始まったり、いきなり援軍が登場したりといった過剰な演出がないために、純粋にプレイに没頭できる。1ゲームが30分から1時間で終了するのも適切だといえる。とはいえ、全体として地味だし、もはや入手困難な点は欠点だろう。

確かにマニアックと言われるかもしれないが、やはりこれはたいしたゲームだと思う。パスワードを逆に入れることでプレイできる裏面も手ごたえ十分だ。

（岐阜県　岩本吉行）



分析はよく出来ているので、あとはテーマを…

分析はすごくよくできてると思います。

ただ、前回も書きましたが、批評は分析や感想にとどまらず、このゲームはどういう意味があって、その批評を書くことにどういう意味があるのかと、テーマを持つとベストだと思います。たとえば、今回の岩本さんの場合だと、良くできた部分を分析、評価することでSLGのあり方を模索するとかね。

この「ネクタリス」は、SLGの頭を絞って作戦を考えるという魅力がうまく組み込まれていて、誰にでも分かりやすく、今も評価の高い作品ですよね。まるで詰め将棋のような魅力のあるソフトです。やはりSLGには、運の要素が強いものではなく、作戦をたてる醍醐味を生かせる、綿密に練り込まれた作品を期待したいですね。



埼玉県　流聖

今回は前号の「認められなかった傑作、ヴァンパイア」に対する反論が多かったような気がします。磯崎氏への反論と同時に、「大好きなヴァンパイアをほめてくれてありがとう」という意見もたくさんいただきました。格闘ゲームは対戦がメインということもあって、プレイヤーに負うところもあり、批評が微妙なところもありますね。

批評というのは、その人の主観に負うものであり、その延長線上にあるものです。批評に正解はありません。それは一つの意見にすぎないのです。そこをしっかり意識して、批評を受け入れていきたいですね。それでは次号も皆さんの批評を楽しみに待ってます。

ネクタリス
[SLG]
メーカー：ハドソン／機種：PCエンジン（Huカード）／¥5,800

論

第三回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

前号の竹崎氏と児玉氏のページについて、読者の皆様から数多くのご意見をいただきました。葉書や便箋に細かい文字でびっしりと意見を連ねたものなど、どれもしっかりした内容の物ばかりで、今までの記事の中でも1、2位を争う反響がありました。アンケート葉書も、両者の記事について、賛成や反対意見などが記されたものが大半でした。

個々の内容に関して詳しく取り上げることは控えさせていただきますが、みなさんがゲーム業界の未来についてとても熱心に考えていることがわかり、たいへん嬉しく思いました。これからもユーザーとしての目で、客観的に本誌、またゲーム業界全体を見守ってほしいと考えています。

やはり企画だおれか?「WIZAP!」



神奈川県　柴田絵里

舞台を1つの街に絞り、様々な職業と多くのイベント。一本筋になりがちだった従来のものとは一線を画し、例え何の依頼を受けなくてもエンディングを迎えられる、こだわり派に贈るRPG。

こんな触れ込みで登場したこのゲームを、「従来」にいい加減食傷していた私が珍しくも定価近い値段で買ったこと自体は、誤った選択ではなかったと今でも信じており、決して後悔はしていない。

ゲーム開始直後、主人公は唐突に崖の上の森にいる。野グソを踏んだり右往左往するうち、どうやら崖から落ちる以外先に進めぬ運命にあるらしいとわかる。私はこの落下をイニシエーション、すなわちプレイヤーをゲーム世界に引き込む通過儀式を意図していると見、一人したり顔でフムフムとうなずき、ホホオと嘆息したのである。が、その刹那、理論的ではあってもいささか無理矢理な展開にふと不安がよぎる。すると「こだわり派に贈る」というフレーズまでが制作者の一人よがりをおぼろ気にまとい出し、さらにプレイしていくにつれ不安は怒りに、やがて絶望へと蝶の三態のように成長を遂げていったのである。

私は断罪した。これもまた、コンセプト倒れの作品であるか、と。

すべてが売り文句に抱いた期待を裏切っていた。舞台を街に絞るもその存在感は皆無。普通の生活でも話を進められるといっても、普通の生活にゲーム性を持たせていないのは怠慢以外何物でもない。職業が多くとも、単に能力上の表現にとどまり、シナリオへの関与は数えるばかり。そのシナリオに至っては、これまで5回プレイした限りではエピソードは9つしかない。これではエピソードをプレイヤーが選べるといっても選択の余地がないではないか。かくして当初の期待がことごとく裏切





北海道　鯛焼焼太

られた挙げ句、他の基本的な点でも不備が目につく。キャラクターの移動パターンに上下移動がないのでまるで地面をすべっているかの様だし、LRボタンで注意しながら歩くというのも、全体を通じてメリットがない以上プレイヤーは押す気にならない。つまり動機づけが不十分なのだ。ゲームバランスも悪く、当たり判定はドラえもんの「いないいないシャワー」を使っているのかと思う程である。

さて難点をずらりと並べてみたが、この中でも特に気になるのが世界の実在感がないことだ。舞台を一つの街に絞ることにより、さぞや人々の生活の機微が表現されているだろうと期待したのに、生活の息吹は全く感じられない。むしろ同社の「ワンダラスマジック」の方がましだった。プレイヤーキャラが普段は一般人として生活しているはずなのだが、その過程は砂時計の砂として流れ落ちるも、プレイヤーに降り積もる思い出にはならない。それに、「忍者」の出てくる世界というのはウィズを移植したメーカーならではだろうが、いささか安易に過ぎる感がないでもない。どうしても、というなら犬に食われかけたオバさんなどではなく、もっとそれらしい白土三平調の話（これも少々安易だが）を持ってきて背後世界を固めるべきではなかったか。

ここまで筆を進め、読み返し、少々こき下ろし過ぎたかとも思う。確かに欠点は多い。しかし私は中古屋に売り飛ばしたり、まして電源ONのまま引き抜いて壁にたたきつけたりせずに、ずっと手元に置いておこうと決めている。なぜなら、従来に異を唱え、そこから一歩抜け出そうとした精神はそれだけでも大きな価値があると思うからだ。ただ、一方それだけに怒りも大きいのだ。そういう精神の失敗はますます業界全体の保守化を進めてしまう。願わくば制作者はもう一度この困難に取り組み、今度こそ当初のコンセプトを結実させたしっかりした作品を仕上げて欲しい。それは現在を担う者として未来への責任であろうと思う。

（埼玉県　永沼純也）



読み易く、ツボを押さえた批評ですね

文章に独特のユニークなセンスがあり、楽しく読ませていただきました。しかもゲームの長所と短所、その存在意義から制作者への希望とツボが押さえられており、内容的にもすごく面白い批評になっていると思います。

以前読んだ記事の中に、「『WIZAP!』は定番RPGのアンチテーゼとして意味がある」というものがありました。しかし、永沼君の言う通りアンチテーゼはしょせんアンチテーゼでしかありません。定番への安易な反論ではなく、1つのゲームとして魅力があり、作品として自立していること、それが大切なのだと思います。

「同級生2」はなぜ18禁なのか

いわゆる18禁ソフトとして発売された『同級生2』。しかし、なぜこのソフトは18禁なのだろうか。『同級生2』は、『同級生』と比較して基本システムでは変化がない。では、どこが『2』では変わったのかを見ていきたい。

まずは同時に複数の女の子から愛されなくなったということ。平行イベントの導入により、誰かと何かをしていると、他の女の子とのイベントが発生しなくなる。当たり前といえば当たり前だが、『同級生』の場合はこういった処理がなく、特定のキャラクター以外はすべて告白待ちという状態が成り立つ。そのため、最低2回、自分の場合では3回目ですべてのエ



京都府　卯月めい

ンディングを見ることができた。
次に登場人物が節度を守るようになったことだ。『同級生』ではプレイヤーの意志とは関係なく強制的にHシーンに突入したが、今回はそれを直前で避けられるようになっている。しかもそこまで到達すること自体が難しくなっており、18禁ゲームなのにおまけのH画面しか見られないこともしばしばある。
他にも女の子から告白されるイベントが追加されたり、セーブファイルの複数化、移動システムの改良など細かい改良点も多々見られる。だが、最終的には女の子との一つ一つの会話を楽しみ、誰かのために一生懸命になる、そんなゲームに仕上がっている。



大阪府　守谷T教授

プレイ中のプレイヤーの思いと主人公の台詞が必ずしも一致するわけではないが、きっと努力は報われる。そのためにも誠実な行動が必要だ。エンディングで表示されるパスワードにもその想いが込められている。
結局『同級生2』は、今までに少しでも切ない想いをした人が、画面に表示されるメッセージに胸をときめかせるゲームなのだ。『同級生』でも悪くはなかったが、あまりに登場人物が節操なさすぎた。
そんな経験もなくこのゲームをプレイしているなら、今すぐゲームをやめてしまえ。そして実際に体験できるよう努力せよ。絶対その方がいいに決まっている。だからこのゲームは18禁なのだ。

（兵庫県　まじん）



思い入れが大切かもしれません

なるほど、良い思い出を持つ「大人だけのソフト」ってわけですね。すごくすてきな意見だと思います。「18禁のHゲーム」というと悪い印象を持っている人も多いかもしれないけど、やっぱり大人のファンタジーってとこがあるのかな。加えて『同級生2』はひとりの女の子と大切につきあうというところが「Hゲーム」というより恋愛シミュレーション的な醍醐味なのかもしれませんね。今回は第2特集で『ときめきメモリアル』の特集もやってますが、あまりゲームとして都合が良すぎるのも食傷気味なのかもしれません。何人もの女の子とHをするより、一人の好きな女の子と結ばれる方が良い。そのために嫌われないように本当に一生懸命になる。そこに楽しかったり、苦しかったり、色々な自分自身が持ってる大切な「思い出」があれば、ゲームをやっていて「ああ、こんなことあったな」とか思いながらノスタルジックにはまってしまうのかもしれません。そんなゲームってちょっと良いですね。

「世間話システム」はどうでしょうか？

ドラゴンクエストなどのRPGをプレイするたびに不満に思うことがある。それはパーティーのメンバーがイヴェント時にしかしゃべってくれないことである。
さんざん苦労して見付けだしたムーンブルクの王女も、「いっしょに戦いましょう！」のあとは主人公のケツにくっついてくるだけである。もちろんそれだけが感情移入のポイントではないが、なにかしら寂しく思うのは僕だけなのであろうか。
フィールド移動中もパーティー内で会話ができる。僕はぜひこの機能をRPGに加えて欲しい。できれば会話場面はウインドウになるようにしてもらいたい(そのためにゃ、主人公が最後尾にいた方がいいかな)。
たいしたことを話す必要はない。それはイヴェント外の「世間



栃木県　ナムコ1975



神奈川県　ねあの

話」なのだから。でもHPが少なくなってきたころに、ビアンカが「だいじょうぶ？　薬草使う？」なんて言ってくれたらステキじゃありませんか（オレだけだっつの）。

パーティーキャラには存在感が必要である。この「世間話システム」（いま命名した）はプレイヤーの感情移入を高め、キャラの存在感を増すと思うのだがどうだろう。わがままついでにいうと、会話ウインドウではちゃんと装備の変化を目に見えるようにして欲しい。「ロトシリーズを装備したのに、なんで見た目変わらないの？」という不満も解消されると思うのだが（小生ゲーム歴半年のため、すでにこーゆーゲームがあった場合は誠に御免なさい）。

（奈良県　わかぎえふFC会長）



限られた台詞でいかに人格を感じさせるか

「世間話システム」は面白そうなアイディアですね。ゲーム世界のキャラクターとインタラクティブに会話できるというのは、感情移入を高める大きな要素です。RPGではありませんが、光栄の歴史シミュレーションなどはその好例でしょう。コマンドに対して軍師が返答してくれるシステムは、「三國志」で導入されて以来、すっかり光栄ゲームの「顔」になっています。

ただ、台詞をある程度記号化できるSLGと違い、RPGでは無数の状況が予想されるので設定が大変です。アートディンクのRPG『ルナティックドーン』で導入されていた仲間との会話システムは、コンセプトの違いはあるとはいえ、「世間話システム」に近かったと言えるでしょう。ただ、限られたメモリの中では、どうしても会話が類型化してしまう向きもありました。そのためか「2」では省略されています。

とはいえ、限られた台詞でも内容を煮つめればキャラの存在感は演出可能です。「ときめきメモリアル」などの育成シミュレーションにみるキャラとの会話などはその典型でしょう。限られた台詞でいかに人格を表現するか、それができれば「世間話システム」は、RPGのキャラの厚みを増し、世界観を広げる一つの方法になると思います。

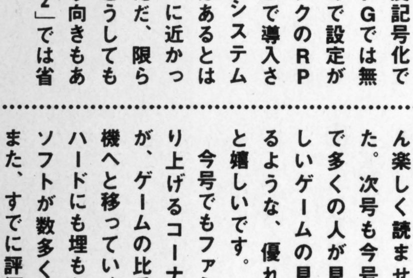
・

今回はどれもユニークで内容の濃い、独自の視点をもった批評ばかりで、編集部でもたいへん楽しく読ませていただきました。次号も今号と同じく、今まで多くの人が見過ごしてきた新しいゲームの見方を示してくれるような、優れた批評が集まると嬉しいです。

今号でもファミコンの名作を取り上げるコーナーがありましたが、ゲームの比重が徐々に新世代機へと移っていく一方で、従来のハードにも埋もれてしまった名作ソフトが数多く残されています。

また、すでに評価が定まっている物の中にも、隠れた長所があったり、後の有名ゲームに影響を与えたソフトが多々眠っています。そうしたゲームを押入や中古ショップの棚から引っ張り出し、皆さんの力で再評価できれば、編集部としてもこんなに嬉しいことはありません。

もちろんそうした過去の名作批評ばかりでなく、新作ソフトや新しいゲームのアイディア、ゲーム批評への意見や批評への反論なども大募集です。それでは次号もみなさんの批評を楽しみにお待ちしています。



熊本県　島津弥七

怒涛の読者コーナー

読者あっての本ですから

読者コーナーは私に任せてください

♠「街で見かけた～」も打ち切られ、今回から読者コーナーを担当することになりました。もう一度やりなおすチャンスをください。ただの小野さん（32歳、独身）です。

♥アシスタントの小幡（19歳、独身、女）です。がんばりますので、お便り送ってくださいね。

★「うちの近くの某書店では、この雑誌は思想書のコーナーに置かれていました」
（埼玉県　山端健一郎）

♠ますます購買層も広がっているようです。（野）

♥そ、それは違います。（幡）

★「『街で見かけた』シリーズの様な全身の力がヘナヘナと抜けてしまうおちゃらけページを、もう少し増やしてみてはいかがでしょうか？」
（大阪府　児玉誠）

♠その件は深く追求しないで下さい。（野）

★「これからもがんばって、各社が泣きそうなことを書いて下さい」
（福岡県　んを？）

★「誉めたりけなしたりで良いですね。初めはけなしまくりの本かと思いました（笑）」
（東京都　RYUHYO）

♠ゲーム批評はいじめっ子ではありません。（野）



やづきひさめ（茨城県）
とても愛のある絵ですね♡（幡）

★「もーちょい！　あともーすこし…本、安くなりませんかね」
（京都府　梨本一樹）

♠少ない給料をさらに削るような提案は…ちょっと…。（野）

♥手取りいくらでしたっけ。（幡）

★「任天堂の社長VSセガの社長みたいな記事が読みたい。」
（神奈川県　渡辺聖吾）

♥小野さんが影で泣いているんで、私が答えます。本がしょぼいので、ムリそうです。（幡）

★「『フランス人の見た日本』て怪しい。何でフランス人が日本人にあてた手紙が英語で書かれているのか。そこんとこがよくわからん。うさんくさい記事だ」
（埼玉県　糸井一真）

♠（小野さん復活）実はここも私の担当ページなんです…。でもフランソワはいい人です。（野）

★「私は別に偉い人ではないのですが（笑）メーカーの聞きたいのは意見であり文句ではありません。そのあたりを読者に説明しておいて欲しいです」
（京都府　一本道和太郎）

♠メーカーの方からのご意見です。日々建設的な誌面にしていきたいと努力しております。（野）

♥真面目ですね。（クスッ）（幡）

♠いつか取材におじゃますることもあろうかと思うと…。（野）



卯月めい（京都府）
私の持ちキャラは覇王丸です！（幡）
そんなものなのでしょうか。（野）



★「（前号は）袋とじにすることはなかったと思う」

（神奈川県　あ鍵）

♠…大人の世界にはいろいろあるんです。（野）

★年末になっても地元の本屋に見あたらないので、もう圧力で出回らなくなったのかと思った。

（千葉県　男鹿源司）

♠今号はさぞや御心配されたことでしょう。（野）

♥「季刊のはずが年3回」とか嫌ですよ。（蟠）

★「ソニーの新流通システムについて文句を言いたい！　小売り店にしてみれば価格が安定しているので商売がしやすい（儲けやすい）かもしれないが、消費者からしてみれば値引販売や値崩れがないのは不満である。5800円のPSのソフトより、6800円2割引のサターンのソフトの方が安い」

（岐阜県　栗本和彦）

♠今号の流通のページも参考にして下さい。でも古本屋で1冊50円の文庫を買って読んでいる私には、ケタが違いすぎて想像できません。（野）

♥小野さんって文豪なんですね。（クスクスッ）（蟠）

★「ページの所々にいる、こけしみたいな頭の、ゆきだるまみたいな体の生物はなんですか？」

（香川県　砂男参上）

こけしで雪だるま↓

うーちゃん↓



♠違います。（副編集長）

♠私は似ていると思います。（野）

♥副編集長に怒られますよ。（蟠）

♠ごめんなさい。（野）

★「今号はじめて買ったのですが、何かの本のおまけが出てるのかと思った」

（東京都　吉永隆幸）

♠版型を大きくしたら、もっとたくさん文字を書かなければならなくなるので、ますます発売日が延びると思われます。（野）

★「ゲーム嫌いの妹は、この本を超愛読しています。1号、2号を読んで、彼女が出したゲームへの拒否感は、『ゲーム内のルールに納得（理解）できない』ことから起こっていることだと判ったそうです。私たちゲーマーにとってあたりまえのゲームストーリー（システム）が、一般意識とかけはなれてきているというのは、問題ではないでしょうか」

（千葉県　ちこちゃん）

♠ユーザーの間で一種自己完結している面はないでしょうか。どんどん裾野を広げていかないと、先細りしていく一方です。（野）



マンガ／硬派Tinhat

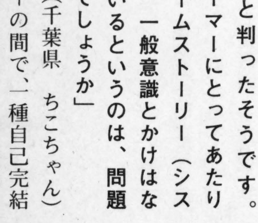
♠というわけでようやく終わりました。これで再びアンケートが最下位になったら、もはやシャレにもなりません。（野）

♥小野さん、弱気ですね！（蟠）

♠一度切られた身ですから。すきま風が身に凍みます。（野）

ゲームキャラ名画館

♥ゲームのキャラクターを何も見ないで描いたイラストを募集してます。どんどん描いて送ってきてね！（蟠）



兵庫県　まじん

このイラストを見た刹那、全身の力がクネクネと抜けました。（野）

各コーナーへのお便り、投稿は　〒104　東京都中央区新富1-8-11　東新ビル3F
株式会社マイクロデザイン『季刊ゲーム批評』編集部読者コーナー係まで。

怒涛の読者コーナー

読者あての本ですから

梅雨も明けて夏到来！
読者コーナーもがんばります

♠前号の発売が3週間も遅れ、たいへんご迷惑をおかけしました。皆様からのお叱りの葉書を数えたところ、全部で256通にのぼりました。気を取り直して、今号も読者コーナーの始まりです。司会はただの小野さん（32歳、男、独身）と…。

♥アシスタントの小幡（19歳、女、独身）です。夏といえば海。今年も行きたいで～す。

★**「ゲームの批評って楽しいですか？」**（宮城県　山猫）

♠え、それは……ドキドキ、ドキドキドキドキ（心拍数増加）……ぎゅう、バタ（気絶）。（野）

♥小野さんが倒れたので、かわりに答えます。徹夜でゲームをするのが、たいへんです。（幡）

★**「毎号、おわびと訂正がのるなんてちょっと変ですよね」**（沖縄県　ＫＨＢ）

♥小野さん、起きて下さいよぉ！　ごめんなさい。内容を正確にお伝えするよう、日々努力しております。（幡）

★**「とりあえずジャガーだ、ジャガー」**（群馬県　正田高志）

♠（小野さん回復）そうです。編集部にもエイリアンさんとプレデターさんがいて、なりきって困っています。これからはアメゲーの時代かもしれません。（野）



神崎かるな(三重県)　かわいいチャムチャムですね。(幡)

★**「今回のアンケートには『街で見かけた…』復活希望の葉書が結構あるとみた。それが日本人」**（長野県　史崎稔之）

♠ありがとうございました。日本人ってあったかいですよね。（野）

♥でも「最終回もハズシまくりでした」「絶対に同情してあげない」とか、反対意見もいっぱいきたじゃないですか。（幡）

★**「なぜない、アダルトゲーム批評」**（愛知県　ヘルヴィヒ）

★**「ケロリーヌのアダルトゲームＥＳＳＡＹはどこいった～！」**（千葉県　ニナ使い）

※オホホホホ。バカンスは楽しかったわ。（ケロリーヌ、20代後半、女、独身）

♥ケロリーヌさんって怠け者だから。いつも編集部に遅刻してくるしぃ。（幡）

♠そ、そんなことを言ったら叱られますよ（オロオロ）。（野）

★**小さいので通学電車で読みやすくていいです。**（東京都　16歳）

♠広告費節約のため、人目につくよう毎日ゲーム批評を開いて電車通勤したあの日々が思い返されます。（野）

★**アンケートの締切はいつですか？**（東京都　西村直道）

♠記載漏れで申し訳ありません。今号から明記しました。（野）



宴・スエズ(愛媛県)
フラミーで飛ぶのが気持ち良かったですね♡(幡)

★小幡さん、ファンになりました（19歳っていうとこに魅かれた）。ちなみに小野さんはどうでもいいです。適当にがんばってください。（山口県　貴公子）

♥まかしといてくださーい！応援ヨロシクね♡（幡）

♠しょせん人情紙風船。浮かれているとすぐに首を切られちゃいます（シクシク）。（野）

★「もう少しわかりやすくなりません？　ムズカシイ言葉が多いです（漢字も!!）」（大阪府　アキロト）

♠難しい内容を難しく説明するのは誰でもできると恩師からいわれたものです。（野）

♥小野さんって、いっつも何言ってるか良くわかんないです。（幡）

★「各ゲーム機ともそれなりの欠点があり、私たちが『どう使いたいか』というハッキリとした考えがないと後から悔やんでしまいそうですね。私の場合は『闘神伝』と『ヴァンパイア』がプレイしたいために（PSを）買ったのですが」（広島県　延王）

♥遊びたいソフトのあるハードを買うのが基本ですよね。（幡）

★「最後のマンガがとても好きです。ぜひ、雑誌を長生きさせて単行本化して下さい」（東京都　ぴー）

♠奥付の4コマ「批評くん」マンガのことですね。1ページに2本載るとして、普通の単行本が200ページ前後で、季刊のままだと…2×200÷4＝100年かかる計算になりますね。（野）

♠来世紀中にはなんとか出せそうです♡（幡）



山猫（宮城県）本当にドラゴンボールが好きなんですね♡（幡）

★「ゲーム批評でこのゲームは文句のつけようがないくらいすばらしいと評されたゲームがあったとしても、私にはつまらないゲームかもしれません。だからゲーム批評で大好きなゲームが悪く（？）言われても気にしないことにしました。それはその記事を書いた人の意見であって、そのゲームをやった人が全員そういう意見ではないのだということに気付いたので、まあいっかーって（笑）」（兵庫県　山本珠子）

♥その通りですよね。（幡）

♠批評を鵜呑みにするのではなく、あくまで自分で遊んでみて判断する姿勢が大切です。遊んだらもう一度批評を読み返して下さい。何か得るものがあるかもしれません。（野）

♠というわけで、もう誌面がつきてしまいました。（野）

♥『街で見かけた～』とどっちが人気が出るでしょうね。（幡）

♠…その辺は深くつっこまないで下さい。1、2フィニッシュの可能性もあるんですから…。（野）



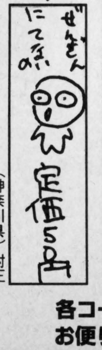
マンガ／硬派Tinhat

ゲームキャラ名画館

♥ゲームキャラクターを何も見ないで描いたイラストを募集してます！（幡）

♠味のある作品をお待ちしております。

番外編



（神奈川県）村正



東京都　こがらしもんた

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区新富1－8－11　東新ビル3F
株式会社マイクロデザイン「季刊ゲーム批評」編集部読者コーナー係まで



ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

①

・街のファイナルファンタジーばあさん・



林家志弦

SHIZURU HAYASIYA


どうしました
沢田先生
生徒達の事で
何か悩みでも？
教頭
先生・・・
ポリゴンの
ゲームが
流行り出すと
角顔の子達は皆
「バーチャ野郎」とか勝手な
アダ名で呼ばれたりして
そんな過酷な
試練に子供達が
耐えられるかと
・・・
はっは
考えすぎ
ですよ
先生
ところで
ポリゴンって
何ですかな
何故だ……
……
PCエンジン
メガドライブ
卒業
プリンセスメーカー
あの
お客様
何か？
なぜ
無いのかね
・・・
は？
男子を育てられる
育成シミュレーションは
無いのかときいておる!!!
跡取り息子も出来ず
寂しい余生を送る父親
の気持ちはどうなる!!!
二十歳になった
息子との晩酌だけが
楽しみだったのに
――!!
て…
店長
店長
――!!
うおおおおおお


ヒソ
不良よ
わあ 不良だ
ヒソ
こんな所でタバコ吸ってダイタンねー
ヒソ
ごすっ
ぱっかあ!!
なッ
何しやがるてめえ!!
「ブランディッシュ」はリアルタイムRPGなので例えキャンプ中でも攻撃を受けてしまいます。
風紀
休息を取る時は敵の目の届かない所でキャンプすると良いでしょう。
ゴゴ
はい
もう校内で煙草は吸いませんごめんなさい。
ゴ
ゴゴ
じゃっ
うーいょー
オラァもー一軒行くぞ
もー一軒!!
カンベンして下さいよー
係長ー
んなーにがセクハラだっつーの
おう!! おっちゃんもう一本つけとくれ!
係長ー もう帰りましょよー
「すごいへべれけ」
くたびれたおやじが町中の酒場を飲み歩くヨッパライアクションゲーム
ーだと思って期待したのに・・・
しくしくしく
久美子おやじ好きだもんね
元気だしなよクミコー
タイトルに騙されちゃダメよ久美子
すごいへべれけ


企画屋ジョー
有名マンガ家！
有名アニメーター!!
今時のユーザーは
有名絵描きのCGでないと
手にも取りゃあしねえ!!!
有名有名有名!!
貴様らそんっなに
有名が好きか!?
ならば究極の
有名絵描きを
お見舞してやるぜ!!!
スーパーファミコン
モナリザクエスト!!
キャラクターデザイン。
原画　レオナルド・ダ・ヴィンチ!!!
モナリザクエスト
全然
売れや
しねえ。


企画屋ジョー2
どいつもこいつも
美少女　美少女!!
どんなに質の良い
ゲームでも　ウッフンな
美少女キャラが出なけりゃ
見向きもしねえ!!
貴様らそんっなに
美少女が好きか!?
ならばくれてやろう
お望みどうりに!!!
キャラは美少女のみ！
敵キャラも美少女!!
ザコキャラも
ボスキャラも
みーんな
美少女!!!
ドラゴン
がおー
ワーウルフ
これでも
買うのか!?
ほんとうに
いいんだな!!?
バカ売れ。
次世代機にも
移植決定。



ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

②

。大人も子供も おねーさんも。。



アール中―― アール中――

林家志弦

SHIZURU HAYASIYA


貴様 娘をどうするつもりだ!?
何が望みだ 金か!? それとも…
めぐみィ!
へっへっへ 慌てるな 娘は無事だ
こちらの要求を言おう
まず新宿でできるだけ人気の多いゲーゼンへ行け
あー
そして「対戦ぷよぷよ」で十人抜きしろ
使用キャラはアルルだ。必殺技のセリフを一緒に叫ぶのも忘れるなよ
…あきらめよう
娘の事は…
わあああああーっ!!
カチャ…
先生!
せんせ
麻雀しよっ
中
ジャラジャラジャラ
もう半荘! もー半荘な!!
満貫満貫 二酸化マンガン!
ラムちゃん
うわぁ カンベンしてくれよ サブちゃん
ジャラジャラ
嘘つきイーーー!!!
女子高生なんていやしねえぞ!
あっ お客さん?
お客さーん!?


角田くん！
たったったったっ
はあ はあ はあ
角田くん 角田くーん!!
たたた
何すか沢田先生
ん
バーチャ2よ
はあ はあ
バーチャファイター2がやってくれたわ！
バーチャ2は従来のポリゴンの限界を越えた滑らかな面処理!!
ガタガタの多面体ばかりがポリゴンではなくなったのよ!!
だからもう大丈夫よ角田くん！
あとおれ角田じゃないっす 川田っすよ
だから何が大丈夫何すか沢田先生
よかったわね！
本社勤続三十五年大川辰五郎(59)
只今より悪魔召喚を御披露致したく存じます。
カタ
カタ
カタ
ピー
見積書
ああ辰さん
FAX使ったら元の場所に戻して置いてくれな
あーあと
なんだ辰さんどしたんだ？
ヒマなんじゃないっすか
ーー？


企画屋ジョー
――――！
ふふっ
どうしたの久美子
今日はご機嫌ね
うふっそお？だってぇ
わーはは
女房がなんだ!!
カッ係長!!
やめて下さい
恥ずかしい!
もうすぐ出るのよ……
「はしれへべれけ」が……
違う
おやじなんて出てきやしないのよ久美子
早く目を覚まして久美子ー！
はあ…
今や超メジャー企画屋となった俺様にもう恐いものはねえ
くくく…
いよいよ本領発揮だ好き勝手やって荒かせぎしてやるぜ
女子供無用の男の世界をRPGに！
アレキサンダー
血と汗と涙!!
戦場に芽生える男の友情!!!
行こうぜ相棒！
ヘラクレス
発売後
ホモ同人誌
エロエロでホモホモ
好きだヘラクレス
アレキサンダー
女の子のためのアレキサンダー
俺は何か大切な物を
忘れていたような気がするー
フ…
フフフフフフフ…

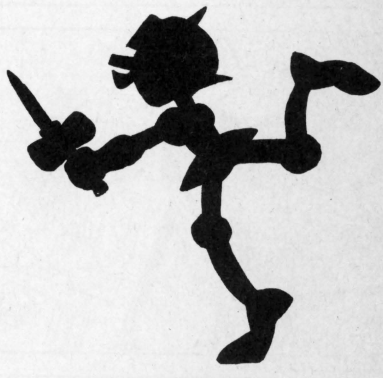


ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

③

・ペパルーチョ3世の変な格好・



小松政夫のイメージがあります。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


で結局ラスボスやっつけたの？
そーなの
エンピツ立て使ったらカンタンに倒せちゃったわけよー
なにそれまぬけじゃーん
あ …ロックマン
え？どこどこ
そういえば今日発売なのよねー
ロックマン7
そろそろメシにすんべや源さん
あいよ！
安全
いつ見ても素敵よね………
ロックマン……
………
………
ああ…
はぁもうどうしよう…
ちょっと
教頭先生…
いつもすみません…
また何か新しい悩み事ですかな沢田先生？
…スーパードンキーコングの売り文句「デジタルゴリラ出現」
あれは当初の女神転生のサブタイトル「デジタルデビルストーリー」と何か関わりがあるのではないか、と…
そんな事に気を取られた生徒達が受験に失敗しやしないか思うと…
大丈夫ですよ先生
ゴリラは類人猿の中でも特に頭の良い動物だそうですから
はっはっは

企画屋ジョー



今日から僕は教師としての第一歩を踏み出すんだ
…でもやっぱり少し緊張してしまうよ母さん
ほほほ
いやあねこの子ったら
小心者なんだから!
卒業I、IIだってちゃんと優秀教師でクリア出来たじゃないの!! 自信持ちなさい!
プリメに至っては見事女王エンディング!!
…そうだね自信出てきたよ!
ありがとう母さん!
スー
スー
話が違うよ母さんー!!!
なんだぁ新任の先コービビってんのかぁ?
情けねーなぁ
…俺もとうとう
ヤキがまわっちまったみたいだな…
カラン
弱気なあなたなんてらしくないわよ ジョー
ヨーコ…
フッ
放っといてくれ俺はもうダメなのさ…
FF VIとフロントミッションの広告の区別もつかねえ…
完全なゲームドランカーってやつさ…
なあんだ
安心してジョー!!
あなたは十分正常だわ!!
私だって最初見分けがつかなかったもの!!


なんだ浩一 その格好は!!
やべっ!
そんな短い学ランで入学式に出るつもりか!?
この恥知らずめがこうしてくれるわ!!
がしっ
何すンだよ親父 離せよ——!!!
刺繍(金糸)
これでも度胸があるか浩一!!
ほぉれ
うわーいコスプレだはーずかしー
あぁぁ!?
畜生 これ高かったんだぞ——!?
ソデまで切っちゃってもう!!
東京中に仕掛けた爆弾の場所が知りたいかい刑事さん
へっへ このリモコンのスイッチひとつで この街は
じゃあまずゲームキャラのモノマネでもしてもらおうか
何い!?
上手く出来るごとに一つ場所を教えてやろう
ダメだったらドカンだぜ
うぬう
…よし 解った… …では…
アテナ
いっきま——す♡
カチ
ああっ!!
うっそー自信あったのにー!!

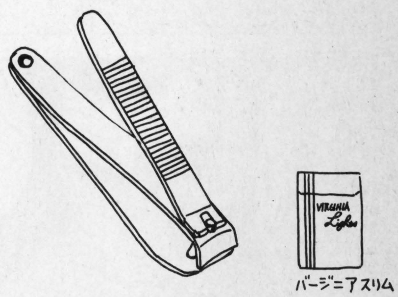


ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

④

・レイレイの ツメ切り・



もっとでかいかもしれません。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


ヒュゴオオオオオオオオ
…くっ
この天候の中前に進むのは危険か…?
くそっ何て事だ!!
ここまで来て諦めるのかあの伝説の鳥を!!
ザム!
パアーーー
な何だ…!?
!!
その時突如現れた幻の黒い鳥!
私は思わずこう叫んだ!!
クロノトリガー「黒の鳥が!」でしょー
はいはい
キュッ
北京原人展
何か御用ですか沢田先生
ああ
来たわね
まあ座ってちょうだい
ガララ
実はあなたの良くない噂を聞いてね…
いいにくいんだけどね
えー
私べつに何も悪いことしてませんけど──…
──あなた休みごとに違う男の子とデートして…
あげくに男の子達に貢がせ、しまいには女王様なんて呼ばれているそうじゃないの…
中学生のうちからそんなにただれた生活を送っていちゃいけないと先生思うの…
え…先生それってアンジェリークの話じゃあ…
私じゃないです私じゃ


おおお…！
ついに出たのだな
わしの求めていた
育成シミュレーションが…
卒業M
ポロ
わんぱくでもいい
たくましく
育ってほしい
アハハハ
父さーん
純粋で素朴な
わしだけの息子…！
違うー
ー!!
わしが欲しいのは
こんなナンパな
息子じゃない
ー!!
でも返品は
困るんですよ
お客さんー！
うおおーおおおんおんおん
卒業M
一度でいいから
RPGの世界へ行
ってみたいよねー
学校もないしね
うん
わかるわかる
ー。
ドラクエとか
FFとかねー
私も行ってみたいな
マザー2の世界…
あ
いいじゃん
それー。
子供の夢って
カンジよねー
そして
会ってみたいわ
ダンジョンおとこに
ヒントおやじ…
HINT
逢瀬を重ね
気持ちを交わすうち
私達はきっとステキな
恋に落ちるの…
フー……
あーそうそう
昨日クロノトリガー
買ってきたんだけどさー
マジー？
やらしてやらしてー

ひまわり地獄

企画屋ジョー



EDITORS' ROOM

編集部から——

つぶれそうで、つぶれない「ゲーム批評」(笑)もようやく一周年を迎えることができました。おまけにこんな立派な総集編を出せるなんて、創刊当時から考えると夢のような話です。これも読者のみんなの愛情のおかげ。本当にありがとう。この一年業界にゲームの批評ブームのようなものも起こり、私たち自身随分勉強させられました。作品を批評するとは本当に難しいことだと思います。ゲームというものは絵(グラフィック)だけでもなく、お話やシステムだけでも語れない総合的なものです。おまけに「遊ばせる」という概念まで入ってきてしまうので、ある意味では映画よりすごいジャンルだと思います。そんな素晴らしさをより深く理解できるよう私たちも日々精進をし、努力していこうと考えております。(編集部)

年刊ゲーム批評 発刊記念プレゼント

創刊号から最新刊の4号までの表紙テレカと、今回の表紙イラストを合計5枚セットにして1名様にプレゼントさせて頂きます。また、30名に今回の表紙(天野善孝氏イラスト)のテレホンカードをプレゼントいたします。左にあるアンケートハガキに必要事項を記入の上、お送り下さい。締切は10月20日(消印有効)です。発表は「ゲーム批評Vol.6(11月中旬発売予定)」にておこなう予定です。



批評君マンガ総集編

VOL.4



VOL.3



VOL.2



VOL.1



年刊ゲーム批評

年刊 ゲーム批評 '95
第2巻第3号通巻第5号
1995年8月31日発行
定価1,380円(本体1,340円)

STAFF

発行人	武内静夫
編集長	小泉俊昭
副編集長	斎藤亜弓
編集部	小野憲史
	小幡貴子
	古庄浩二
	引地幸一
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	ブラフマン
販売営業	長谷川安次
	成田展弥
Special Thanks	brahman co,ltd.

印刷:大日本印刷株式会社

(株)マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル
TEL 03(3206)1641
FAX 03(3551)1208
振替口座:東京0-355688

Printed in Japan
ISBN4-944000-25-1

『隔月刊 ゲーム批評Vol.5』は 9月下旬発売予定

季刊 パソコン批評

10月新創刊！

既存のパソコン誌では出来なかったことを「パソコン批評」はやります。
「ゲーム批評」同様、広告を入れません。
詳細は9月下旬発売の『隔月刊ゲーム批評Vol.5』をご覧下さい。

隔月刊 ゲーム批評 Vol.5予告

隔月刊 ゲーム批評Vol.5 は
9月下旬発売予定

特集1 ***新世代ゲームの葛藤***

本当に新世代へと行けるのか。今こそ、その真価を問う！

特集2 ***ゲームの批評とは何か***

隔月刊化を迎え、もう一度見つめ直す。

ゲーム批評バックナンバー好評発売中!!

＜創刊号＞ '94 9月発行780円（税込）



■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーⅥは本当に感動的な物語か？
●ドラゴンクエストシリーズその功罪とジレンマ
●独自性を切り捨てたロマサガ2は何を得たのか？
●ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか？　ほか
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」
●カプコンVSデータイースト著作権問題　ほか

＜3号＞ '95 4月発行760円（税込）



■特集1「次世代機を斬る!」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーション
●NECの意地　PC-FX
●3DOの忍耐　3DO、ほか
■特集2「ゲームスクールの実態」
●ゲームスクールは本当に役に立つのか？　ほか

＜2号＞ '94 12月発行760円（税込）



■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●去りゆくストⅡに見る史上の功績
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
●真サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開　ほか
■特集2「Hゲームの罪と罰」
●ソフ倫の考える規制観とは　ほか

＜4号＞ '95 7月発行760円（税込）



■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●沈黙する帝王は再び玉座につけるのか
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか
●ハイスペック戦争で生き残れるのかバーチャルボーイ
●サテラビューの理想と現実
●消え行くのか、スーパーファミコン　ほか
■特集2「Hゲームの罪と罰」
●ときめきメモリアルの底力　ほか

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評 1995 年刊

ゲーム批評'95総集編

—永久保存版—

Vol. 1-4

平成7年8月31日発行第2巻第3号通巻第5号 発行人:武内静夫 編集人:小泉俊昭 発行所:マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL03・3206・1641(販売) FAX03・3551・1208



定価1380円(本体1340円)

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

(ゲーム批評編集部)

ISBN4-944000-25-1 C2076 P1380E

キリトリセン

POST CARD



104-□□

東京都中央区新富1－8－11
東新ビル3F

マイクロデザイン出版局

年刊ゲーム批評 編集部 アンケート係行

フリガナ
氏名
職業
ペンネーム
年齢　歳
性別　男・女

〒　住所

本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

最近面白かったゲームソフト名

買いたいと思うゲームソフト名

特集でとりあげて欲しいテーマは？

ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

面白かった記事（３つ）

つまらなかった記事（３つ）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

キリトリセン